BATTLEFIELD PLAY4FREE VOUS AUREZ CE QUE VOUS PAYEZ !



NUMÉRO 240 - MARS 2011

WWW.JVN.COM

REPORTAGE

PORTAL 2

Téléportés chez Valve, nous avons volé les secrets de GLaDOS !

FOCUS DU MOIS



DC UNIVERSE ONLINE

LE MMO DISCRET MAIS LOIN D'ÊTRE RATÉ...

BÊTA

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

Faut-il vraiment l'attendre ?

DOSSIER

GAMERS ET PRÉJUGÉS

Oui, nous sommes étranges... et fiers de l'être !

MATOS

Pratique : Profitez pleinement du HDMI sur PC



L 13925 - 240 - F: 6,95 €

Numéro 240 / Mars 2011 / FRANCE métropolitaine 6,95€ / BEL 8,50€ / DOM 8,50€ / RÉU 9,35€ / TOM Avion 1800 XPF / TOM Surface 1100 XPF / CH 14 FS / CAN 11,25 $ / LUX 8,50€ / MAR 83 DH / PORT cont 8,50€



QUE LA FÊTE COMMENCE !
PAR LE PRODUCTEUR DE 300
ET LE RÉALISATEUR
DE LA COLLINE A DES YEUX
" GORE, SEXY ET DRÔLE,
AJA SIGNE SON MEILLEUR FILM "
MÉTRO
PIRANHA
3D
SEA, SEX AND... BLOOD
DVD
Le film en 2D
DOUBLE DVD COLLECTOR
Le film en 3D et en 2D
visible sur tout type d'installation TV
BLU-RAY
Le film en 3D et en 2D
visible sur tout type d'installation TV
NOUVEAU FORMAT Blu-ray 3D
Le film en 3D active
uniquement visible sur TV et lecteur 3D
INCLUS : • Les compléments inédits • La copie numérique du film • Les lunettes 3D*
LE 23 FÉVRIER EN DVD ET BLU-RAY, 2D ET 3D
NRJ
Direct Matin
MTV
WWW.PIRANHA3D-LEFILM.COM
ENTREVUE
RMC
INFO TALK SPORT
WILD SIDE VIDEO
© 2010 THE WEINSTEIN COMPANY LLC. Tous droits réservés. Interdit aux moins de 12 ans.
*2 paires de lunettes 3D fournies dans les éditions DVD collector et Blu-ray.

JOYSTICK N° 240 - MARS 2011

Édité par Yellow Media
S.A.S. au capital de 1 218 475 euros,
Immatriculée au RCS de Nanterre B 388 330 417
Siège social : 101-109, rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Tél. : 01 41 27 38 38 Fax : 01 41 27 38 39
www.mesmagazinesfavoris.fr

Présidente Directrice Générale : Saghi Zaïmi
Directrice Générale, Finances et Administration : Jane Méline
Principal actionnaire : WM7
Directrice de la publication : Saghi Zaïmi
Directrice des ressources humaines : Marguerite Gautier/jobs@yellowmedia.fr
Directrice Marketing & Commerciale : Saghi Zaïmi
Directeur de Magazine : Xavier Levy
Prix au numéro : 6,95 euros

ABONNEMENTS
18-24, quai de la Marne – 75164 Paris Cedex 19
Tél. : 01 44 84 05 50 – Fax : 01 42 00 56 92
e-mail : aboyellowmedia@dipinfo.fr
Tarif France magazine mensuel 1 an (13 numéros) : 72,28 euros
Étranger Tél. : 01 44 84 05 50

RÉDACTION
Directeur des rédactions : Brice N'Guessan
Rédacteur en Chef : Jean-Pierre « Death Pote » Abidal
Chefs de rubrique : Fabio « Sundin » Bevilacqua, Sylvain « Lucky » Tastet
Secrétaire de Rédaction : Sophie « Rustine » Prétot
Première rédactrice graphiste : Érica « Mélusine » Denzler
Directeur artistique délégué : Vincent Meyrier

ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO :
Michel « Yavin » Beck, Emmanuel « Tbf » Bézy, Kévin « Deez » Bitterlin, Damien « Savonfou » Coulomb, Jean-Marc « Boba Fett » Delprato, Cyril « Cyd » Dupont, Viviane Fitas, Jean-Kléber « Jika » Lauret, Guillaume « C_Wiz » Louel, Ioannis « Ysesen » Nikas, Axel « Shua » Olivereau, David « Kracoukas » Vandebeuque, Wilfrid Desachy.
Illustrations : Matthieu « Gruth » Guéritte

PUBLICITÉ
Tél. : 01 41 27 38 38 – Fax : 01 41 27 38 00
Directeur exécutif : Jérôme Adam
Directeur Commercial Pôle Jeux Vidéo : Vincent Saulnier
Directeur de Publicité : Didier Péchon
Directrice de Publicité : Sidonie Collet
Directeur de Clientèle : Willy Weingartner
Responsable trafic : Maguy Édouard

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Philippe Perrot (philippe.perrot@yellowmedia.fr)
Chargée de la fabrication : Jessica Walter

DIFFUSION
Directeur de la diffusion : Vincent Alexandre
Responsable abonnement : Anne Cornet
Chef de produit vente au numéro : Jacky Cabrera
Vente d'anciens numéros : 01 44 84 05 50

Diffusion : MLP
Impression : Stige S.p.A.
Siège social : San Mauro Torinese (To).
Imprimé en Italie - Printed in Italy.
Dépôt légal : à parution.
Commission paritaire N° 0310 K 83973 -
ISSN : 1145-4806.







LA BONNE BLAGUE…

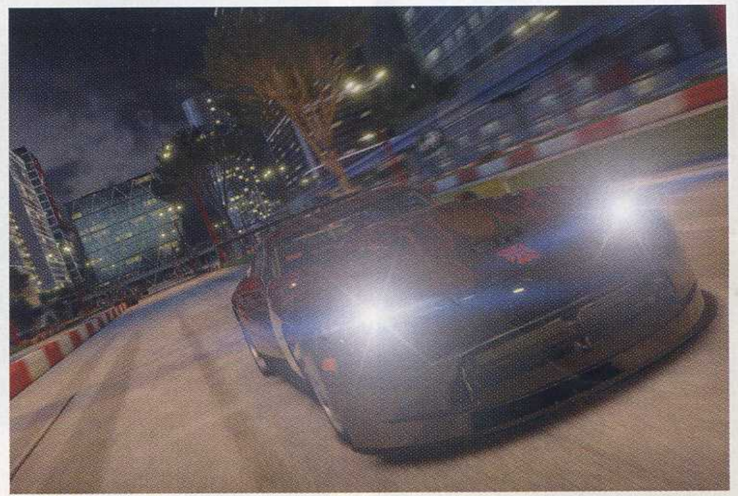
L'autre jour, en surfant sur les canaux de ma TV, je suis tombé sur la bande-annonce d'une émission de France 2 sur la drogue et les dépendances avec en invité « spécial » Jean-Luc Delarue qui, pour la première fois depuis son éviction du petit écran, allait expliquer comment il allait faire en sorte de ne pas se refaire piquer… pardon, comment il avait réussi à s'en sortir. Le service public, toujours en quête des chiffres d'audience de TF1 et M6, semble bien décidé à utiliser les mêmes armes. Un peu comme certains éditeurs qui n'hésitent pas à nous sortir les pires arguments pour justifier leur politique scandaleuse vis-à-vis du PC ou le manque flagrant d'idées dans leurs jeux. Pour une fois, je ne taperais pas sur Microsoft - qui, à force de se manger des pains, doit ressembler à un schtroumpf obèse -, ni même sur Bobby Kotic pour l'ensemble de son œuvre mais plutôt sur tous les autres, et ils sont nombreux, qui ne pensent plus qu'à (mal) copier le premier de la classe en espérant récupérer un peu de son succès. Messieurs (et Mesdames, peut-être), plutôt que de dépenser des centaines de milliers d'euros pour produire (vous remarquerez que je n'ai pas dit vomir) des titres sans aucun intérêt, « donnez » une partie de cet argent à des développeurs indépendants de talents - vous en trouverez de nombreux dans nos actus - afin qu'ils puissent entreprendre des projets encore plus ambitieux et originaux. Au moins, quitte à ne pas gagner d'argent, vous ferez quelque chose d'utile pour les joueurs et le jeu vidéo dans son ensemble.

DEATH POTE

SOMMAIRE



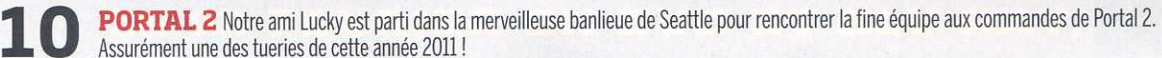
42 **DC UNIVERSE ONLINE** Il a ravivé la flamme de notre Cyd national, le MMO surprise DC Universe Online se présente à vous sous toutes ses coutures.



52 **SHIFT 2 UNLEASHED** Ne l'appelez plus Need For Speed mais Shift 2 seulement. Mieux, ne l'appelez plus tout court, jouez-y !

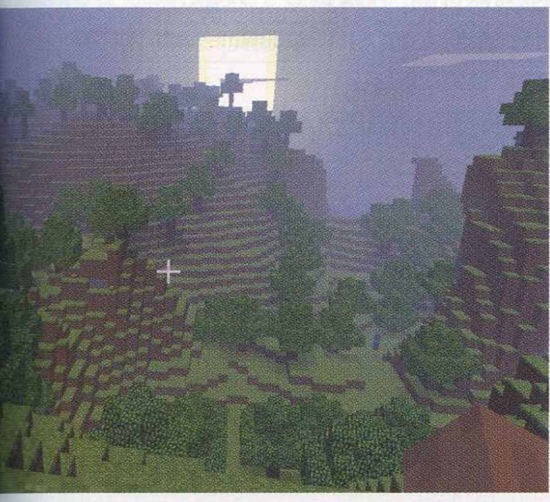
« Vous êtes de retour, GLaDOS est de retour, les ennuis sont de retour. »

10 **PORTAL 2** Notre ami Lucky est parti dans la merveilleuse banlieue de Seattle pour rencontrer la fine équipe aux commandes de Portal 2. Assurément une des tueries de cette année 2011 !

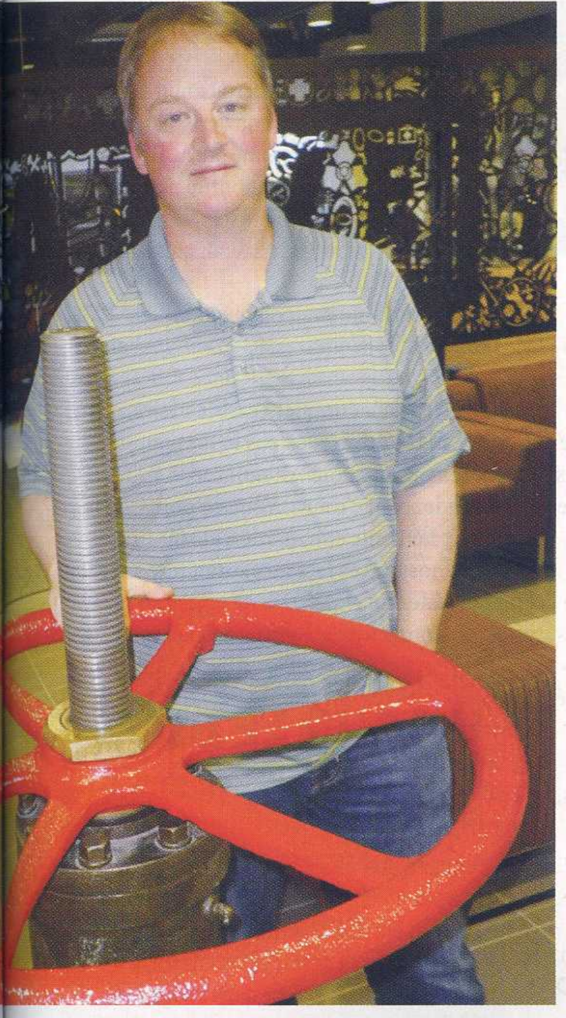


joystick

N° 240 Mars 2011



88 MINECRAFT Piocher le monde entier, c'est le sujet de notre Au Secours, concocté par le mineur chilien Lucky.



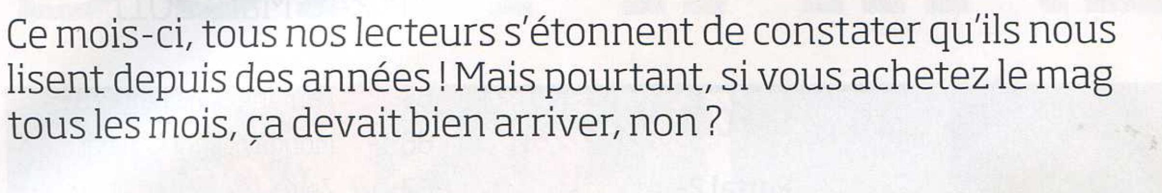
40 ERIK JOHNSON Entrevue en direct de Seattle avec le project manager de DotA 2.

RÉACTIONS, COUPS DE GUEULE… partagez vos pensées, et retrouvez l'équipe de JOYSTICK sur les forums de JVN.COM



joystick
101-109,
rue Jean-Jaurès
92300 Levallois-Perret
Mail :
courrierjoystick@
yellowmedia.fr

ÉCRIVEZ-NOUS



Ce mois-ci, tous nos lecteurs s'étonnent de constater qu'ils nous lisent depuis des années ! Mais pourtant, si vous achetez le mag tous les mois, ça devait bien arriver, non ?



Bonjour Chère Rédaction,

Voilà déjà plusieurs années qu'ils se multiplient. On a beau tout faire, ils sont toujours plus nombreux. De quoi ? La question serait plutôt « de qui ? ». Je vous parle des Kévin. Le genre d'ado boutonneux qui vous montre sa maîtrise de la langue de Molière par le biais de quelques (distingués) « lol », « mdr » et autres formules toutes aussi riches en poésie. Je n'en peux plus. Jouer à des jeux vidéo indépendants, originaux ou rétros (tels que Dwarf Fortress, Minecraft, Limbo, Street of Rage II, etc.) est devenu une marque de « mauvais goût » avec eux. Auriez-vous (à tout hasard) une solution qui permettrait à tous les gens de bons goûts de ne plus avoir à supporter ces vils êtres, ou vais-je devoir me résigner à acheter toute la saga Halo ? D'ailleurs, pourquoi publiez-vous des courriers de lecteurs dont l'orthographe brûle la rétine (c'est un indice de Kévinisation, non ?) ?
PS : Je félicite la rédaction pour sa qualité d'écriture et de test. Vous êtes de véritables chansonniers, des rois de la gaudriole et du bon mot, des camions bennes de l'humour en somme.

Remiz

JOYSTICK : **Remiz, je suis on ne peut plus d'accord avec vous. Les lol, mdr et autres xptdr sont la lie de la langue française. En fait, c'est bien simple, à chaque fois qu'un innocent marmot « lole » sur un forum Dofus, un académicien meurt ; par chance, ils se sont eux-mêmes baptisé les Immortels. Quant à en endiguer l'invasion ou à savoir pourquoi nous publions à l'occasion un courrier ou deux qui auraient foudroyé un Rimbaud, que dire… Qu'il est trop tard ? Regardons la vérité en face, Remiz : l'école ne suffit pas à apprendre l'orthographe. D'ailleurs, comment avons-nous pris goût aux bons mots vous et moi ? À l'école ? Certes non ! En jouant à ces saletés de jeux d'aventure textuels bien sûr ! Après tout, quand mon écran affichait : « Un orc de deux toises aux dents sales et à l'air patibulaire vous barre la route », je savais parfaitement qu'une faute d'orthographe me serait fatale.
Et alors les « lol toi t gro », n'en parlons pas. Mais aujourd'hui, ils ont quoi les gosses ? Des Wiimotes et du Kinect pour gesticuler ? Je vous le dis moi, ils sont foutus et nous sommes trop vieux.**

Bonjour,

Je vous lis depuis combien de temps maintenant ? 20 ans ? Pas loin sans doute. […] Je dois dire que j'apprécie toujours vos articles qui sont amusants à lire tout en étant bien articulés et denses en infos. C'est aussi une prouesse de durer aussi longtemps quand les conditions économiques sont si peu favorables à la presse papier. J'espère que tout va bien chez vous et que cela va durer. Justement, à ce propos, je voudrais vous suggérer une idée : Pourquoi ne pas abandonner le DVD qui accompagne Joystick et qui coûte cher à fabriquer, et le remplacer par un second magazine petit format dédié soit à la rubrique Hardware ou bien à la rubrique réseaux, deux thèmes qui sont assez populaires pour déjà faire l'objet de parutions, et qui pourraient être très attractifs s'ils avaient la « patte » Joystick. Cela aura le mérite d'augmenter le contenu rédactionnel en lieu du DVD, objet devenu anachronique quand tout le monde télécharge. Bonne continuation,

Charles D.

JOYSTICK : **Cher Charles, vous avez mis le doigt sur un des sujets qui animent fréquemment la rédaction. Peut-on se passer de DVD ? Question difficile. Vous argumentez, à très juste titre d'ailleurs, que cette galette de plastique est un anachronisme. Mais au final, à l'heure d'internet, un mag de jeu au format papier de plus de 20 ans n'est-il pas lui-même un anachronisme ? Alors tant qu'à faire, jusqu'ici on s'est toujours dit qu'on allait jouer la carte l'harmonie et garder ce fichu DVD. Donc, par pitié, ne râlez plus sur nos petites erreurs de gravure, et savourez chaque DVD comme s'il était le dernier. C'est peut-être le cas.**

Bonjour à toi, rédaction de Joystick

Tout d'abord, merci pour ce superbe mag. Si je vous envoie un mail, c'est parce qu'il s'avère que je viens de me procurer le dernier numéro en date (238) et que l'installation de SC Double Agent ne se passe pas comme prévu. Il y a, d'après l'assistant d'installation, un problème avec le fichier MAPS.LM0. Je suis allé sur les forums d'UbiSoft, et il semblerait que cela vienne du DVD.
Merci d'avance, Bonne continuation,

Valérian

JOYSTICK : **Ça commence à bien faire, ces histoires ! Vous n'avez pas lu mon message précédent ou quoi ? Ah non…
Attendez, oui c'est ça. Vous ne pouvez pas l'avoir lu. Donc euh, pardon et sinon, un de nos braves lecteurs aurait une solution pour Valérian ?
Avec amour.**

VU SUR LE BLOG

Nos lecteurs veulent sauver la planète !

À quand une version Ipad de Joystick ? Je veux en finir avec les magazines qui s'entassent aux toilettes. Allez, arrêtez d'être frileux et sortez-nous une appli pour qu'on puisse avoir notre magazine à télécharger tous les mois !

Yannouz



VOTRE DVD

Petite astuce : vous trouverez le **numéro de série de notre jeu complet du mois au dos de la jaquette DVD.** Ne me remerciez pas, je ne fais que mon travail.



Quand vous aurez plié le solo, testez donc le multi. Il est bourrin à souhait.

Le jeu complet

Genre FPS - **Éditeur** Ubisoft - **Développeur** GRIN - **Site** : http://ghostrecon.fr.ubi.com

Ghost Recon Advanced Warfighter 2

Écoutez-moi bien, tas de fumier ! Paraît que les mangeurs de fajitas complotent dans le dos de l'Oncle Sam ! Paraît même qu'on nous a volé une arme secret défense. Si ça ne tenait qu'à moi, autant vous dire qu'on réglerait gentiment le problème en poussant le bouton rouge. On aurait sorti un barbecue, quelques steaks, de la bière, des femmes, un peu de rock, et BOOM ! On leur balance une belle pluie de napalm en technicolor avec les remerciements de la maison, on barrait Mexico de la carte et tout le monde passait une bonne journée. Hélas, les gars, notre cher pays tarde à se rendre compte que je suis un putain de génie de la diplomatie, alors va falloir qu'on fasse le déplacement. Pas la peine de faire ces tronches, les ordres sont tombés d'en haut, les gars ! On ne peut plus rien y faire. Alors ce soir, vous couchez les mouflets, vous honorez madame une ou deux fois, et demain, on fout le camp direction Sombrero Land. On va désamorcer cette petite crise tout en finesse. J'veux pas d'esclandre, compris ? On zigouille que le strict nécessaire ! On liquide les gars qui font du barouf, et à la fin de la semaine, on sera des foutus héros avec les médailles, les honneurs et tout le bordel. On s'ra consignés à la caserne à vie à picoler jusqu'à en crever. C'est clair ? Alors le brief est terminé, rompez !

Repos !

Comme le Sergent Tête de Bois vient de le laisser entendre, Ghost Recon Advanced Warfighter 2 est supposé être un jeu d'infiltration tactique. Sur le papier, vous devez contrôler votre escouade, placer vos hommes en étudiant le terrain et progresser derrière les lignes adverses. Hélas, dans la version PC du jeu, vos coéquipiers ont le coefficient intellectuel d'un tas de bûches. Quand il n'y en a pas un pour rester planté en plein milieu de nulle part avec un gros « JE SUIS UN ESPION » tatoué au feutre rouge sur le front, il s'en trouve toujours un autre pour se planquer du mauvais côté d'un mur. C'est fort dommage car tout l'aspect « tactique » du jeu en prend un sérieux coup dans l'aile. Toutefois, si vous décidez d'abandonner vos alliés, sachez que GRAW se joue très bien en mode FPS bourrin (même si la moindre balle vous sera fatale). De plus, la campagne propose un mode coop à deux joueurs qui lui fait clairement plaisir. Enfin, pour ne rien gâcher, le jeu n'a pas trop mal vieilli pour un cru 2007, et s'il était terriblement gourmand à l'époque, aujourd'hui n'importe quelle bécane le fera tourner comme un charme. Alors pas d'hésitations, soldats ! Que viva Mexico !

LUCKY

ET AUSSI...

Jeux Indé

Jeu, set et match !

Parmi tous les jeux indé du mois, j'attire votre attention sur la démo de Full Ace Tennis Simulator. Un jeu superbe (c'est son auteur qui le dit), développé par un Français plein de fougue (ça, c'est moi qui le dis). Bien que déjà dispo depuis avril 2010, il ne cesse de gagner en notoriété et bénéficie d'update régulières. À vos raquettes !



Mods

Libertad !

Dans un monde ravagé par la Guerre des Sept Heures, les hommes sont contraints de vivre dans des camps de survie, tassés comme des bêtes. Filip, après la mort de sa famille, hésite à rejoindre la résistance pour libérer le peuple, et c'est à vous de l'aider dans Joutoomaa, un très bon mod solo Half-Life 2 Episode 2 à essayer d'urgence.



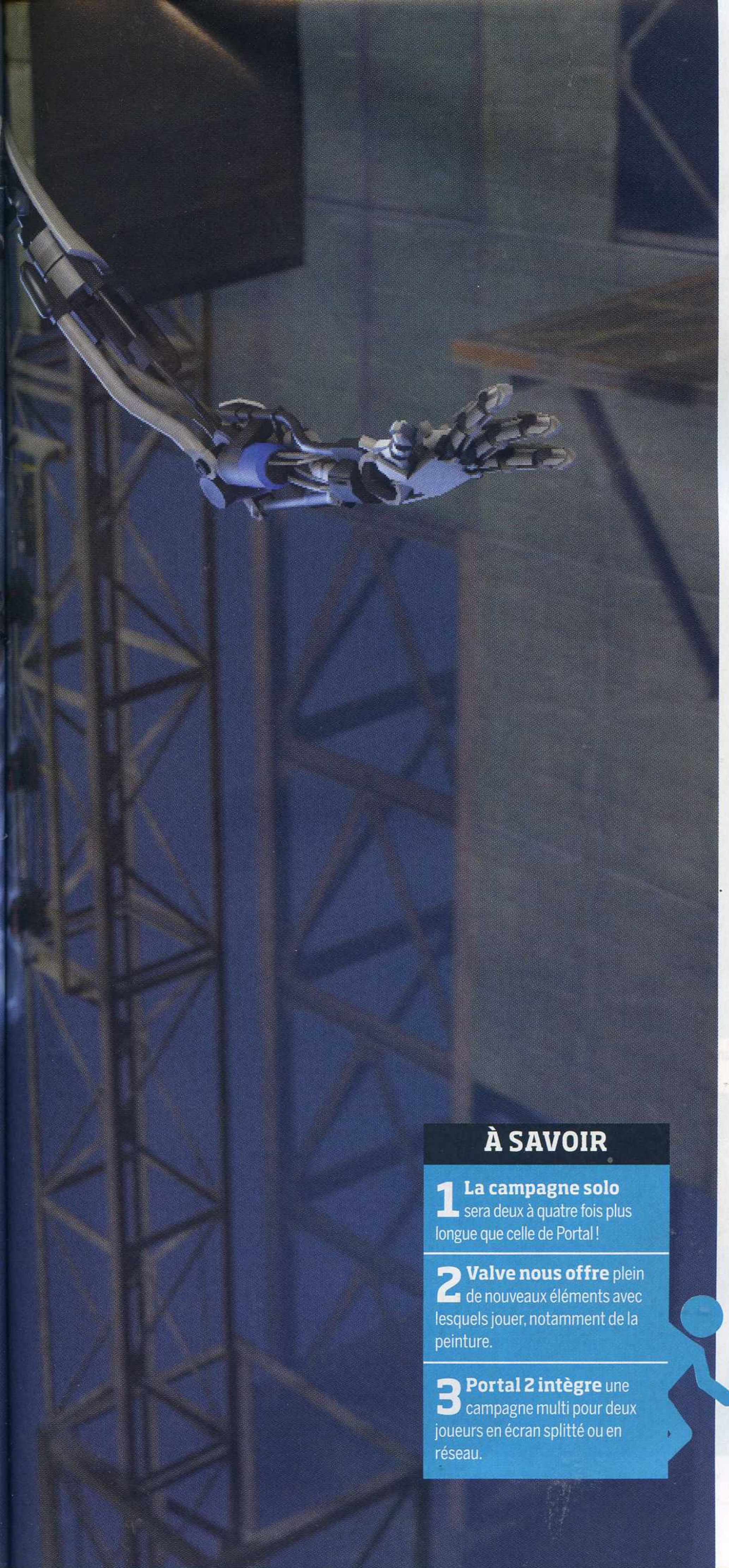


Genre FPS/Puzzle
Éditeur Valve Software
Développeur Valve Software
Site www.thinkwithportals.com
Sortie 21 avril 2011

PORTAL 2

UNE PART DE GÂTEAU ?

Bienvenue dans les locaux d'Aperture Science. Notre installation fait face à des difficultés apocalyptiques, mais rassurez-vous les tests continuent durant les travaux. Tant qu'il y aura du gâteau, il y aura des tests !



Faut-il encore présenter Portal? Assurément non. Outsider de la fabuleuse Orange Box, ce petit jeu made in Valve a réussi le tour de force inouï de se tailler une solide réputation tout autour du globe dans un genre où personne ne l'attendait, celui du puzzle game à la première personne. Je me souviens de sa sortie comme si c'était le 10 octobre 2007. Ce jour-là, il faisait beau. Le ciel était bleu, les oiseaux chantaient la vie, et par ma fenêtre, je pouvais voir de somptueuses jeunes femmes aux sourires enivrants, qui arpentaient les rues pour offrir de pleines chopes de bières aux passants. Avant que la grisaille automnale ne plonge la ville dans la tristesse, l'été s'offrait un dernier sursaut d'orgueil. J'aurais pu descendre au milieu de la foule pour célébrer la vie moi aussi, mais non. [Mode Ma Laïfe ON] L'Orange Box venait de sortir, et le rédac' chef alors en place à Joy, qui ne me connaissait ni d'Eve, ni d'Adam ou de Brian, m'avait confié la lourde tâche de tester Team Fortress 2. Mon premier test Joystickien, et pour le numéro 200 en plus! Un rêve d'enfance était sur le point de se réaliser. Et pourtant, si ma détermination était à l'épreuve des balles, elle n'était pas à l'épreuve de Portal. Heureusement que sa campagne ne durait que quatre heures, sans quoi, j'étais viré avant même d'avoir rendu mon premier texte (NdDeath Pote: après une telle intro, je dirai qu'il n'est jamais trop tard pour perdre un emploi). [Mode Ma Laïfe OFF] Entre nous, le coup de foudre a été… ben, euh, foudroyant. Tout me séduisait chez lui. Pantois devant l'incroyable gameplay du portal gun, j'arrivais encore à m'émerveiller du mystère environnant la firme Aperture Science. Alors bon, je ne vous parle pas de GLaDOS dont chaque réplique mérite sa place dans les textes sacrés, ni du cultissime Still Alive qui est devenu le chant identitaire de toute une génération de geeks, et encore moins de l'expression « The cake is a lie », qui a rencontrée un succès si grand qu'elle est entrée dans l'Urban Dictionary. Et le cube de voyage bon sang! Amitié, haine, trahison… Jamais un cube de métal n'a >>>

À SAVOIR

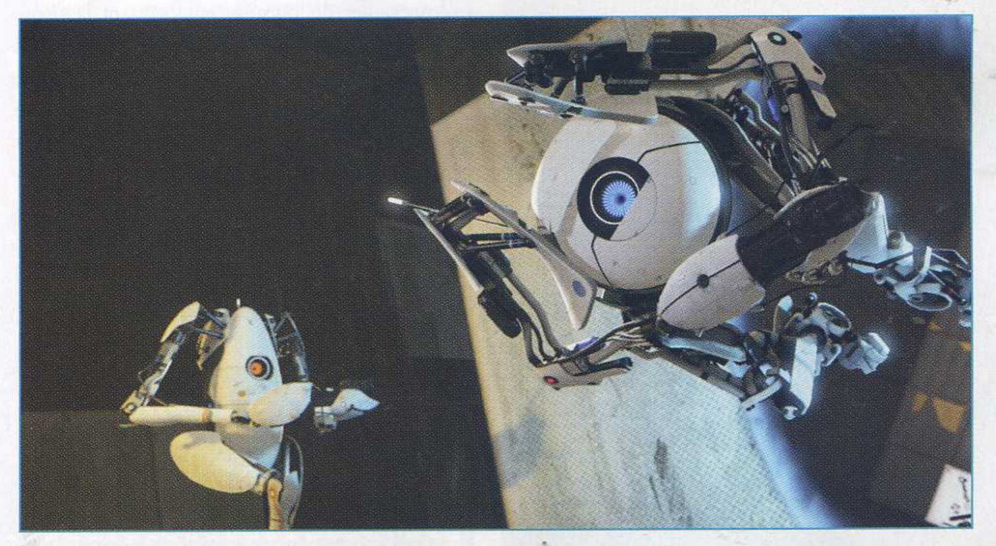
1 La campagne solo sera deux à quatre fois plus longue que celle de Portal!

2 Valve nous offre plein de nouveaux éléments avec lesquels jouer, notamment de la peinture.

3 Portal 2 intègre une campagne multi pour deux joueurs en écran splitté ou en réseau.

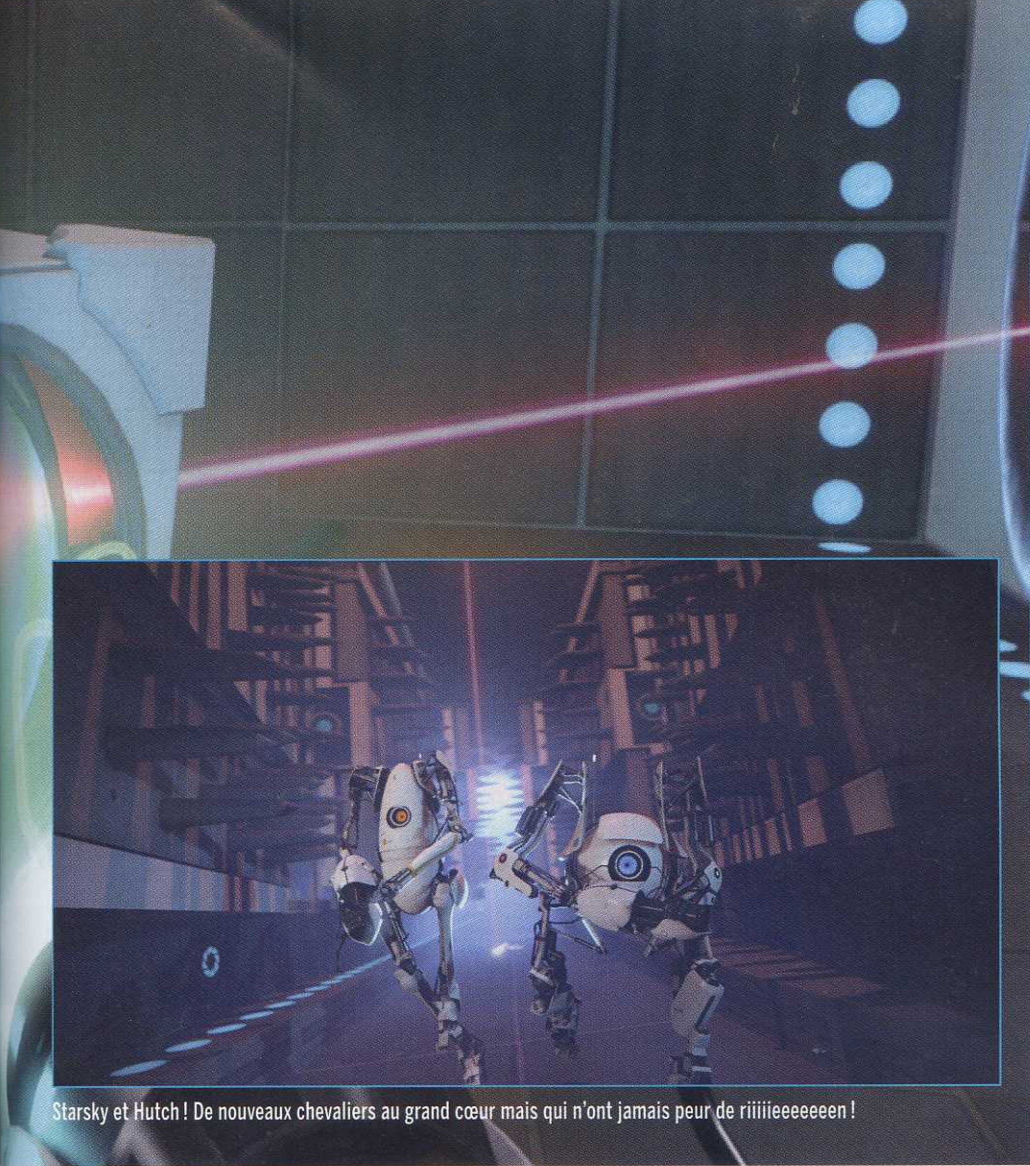
« Vous êtes de retour, GLaDOS est de retour, les ennuis sont de retour. »

En multi, il est possible d'afficher dans un coin de votre écran ce que voit votre partenaire.


T'as un bel œil, poupée. Tu sais ça ?

réussi à me faire passer par tant d'émotions contradictoires ! Avec le recul, en un mot comme en cent : Portal est fantastique à tous les niveaux. Sorti du néant, il a collé une grosse baffe au genre du FPS en prouvant qu'il pouvait être à la fois intelligent sans être pompeux, et drôle sans devenir vulgaire. Tout y est dosé avec soin pour que l'alchimie soit parfaite.

Pour toutes ces raisons, et parce qu'en 2011, du haut de ses millions de jeux écoulés, Portal 2 n'a plus rien d'un outsider, je suis arrivé chez Valve le cœur lourd d'appréhension. Voilà des semaines que les trailers du jeu tournaient en boucle à la rédac. Celui sur la peinture bleue, la rouge, les rayons antigravité, le multi, les cubes qui canalisent la chaleur, les dalles de saut, les nouveaux persos, le retour de GLaDOS, sur les poneys jongleurs et les montreurs d'ours… Bon sang ! J'avais cet étrange sentiment d'avoir déjà tout vu des nouveautés du jeu avant même de l'avoir eu sous la souris. Du coup, un doute affreux s'est installé dans mon crâne : Valve n'a pas besoin de tout dévoiler de son soft pour appâter le chaland. Les joueurs veulent du Portal ! Cette surinformation ne cache-t-elle pas un cruel manque de confiance de la part des développeurs ? Aussi, quand les acolytes de Gabe Newell nous balancent entre deux sourires que « la



Starsky et Hutch ! De nouveaux chevaliers au grand cœur mais qui n'ont jamais peur de riiiiieeeeeeen !

campagne solo de Portal 2 sera quatre fois plus longue que celle de Portal », n'omettent-ils pas sciemment de nous dire un penaud « y a plein de trucs nouveaux dans notre jeu, et il est vachement plus long que l'ancien, alors achetez-le même s'il manque un peu de rythme et qu'on a foiré deux ou trois petits trucs » ? Il me fallait en avoir le cœur net. Donc après quelques mails, 8000 kilomètres et une poignée de politesses, me voilà chez Valve, face à Erik Wolpaw, scénariste principal du jeu. Il s'est voulu on ne peut plus rassurant sur mes craintes. « Nous ne pouvons être sûrs de rien, mais selon nous, les joueurs n'attendent pas de Portal 2 une nouvelle succession de puzzles sans âme. Le succès de Portal, c'est la reconnaissance d'un tout : d'énigmes bien entendu, mais également d'un gameplay, d'un scénar et d'une ambiance particulière. Il nous fallait travailler tout ça à la fois. Approfondir vos relations avec GLaDOS tout en dévoilant de nouvelles facettes d'Aperture Science. Cela dit, il y a un certain danger à vouloir voir les choses en grand. Le danger de se perdre. Donc malgré toutes nos nouvelles idées, il était hors de question pour nous de changer le cœur de notre gameplay. Vous n'aurez pas d'arme ni de pistolet à peinture. Vous pouvez ouvrir deux portails dans le monde qui vous entoure. C'est tout ce qui compte ». [Soupir de soulagement]

Après avoir entendu tant de belles paroles, j'ai pu passer deux heures en tête à tête avec Portal 2, et (presque) tous mes doutes se sont envolés. Valve a accompli un travail superbe. Et si de l'aveu même des développeurs, le Source Engine n'a pas beaucoup évolué, le charme d'Aperture Science opère toujours. Après la mort de GLaDOS, le laboratoire est tombé en décrépitude. Ses murs se sont effondrés et des plantes rampantes se sont installées partout où elles pouvaient. Le rendu, tout en contraste, des labos n'en est que meilleur, mais ce qui m'a vraiment plu dans ce changement d'ambiance, c'est l'humour grinçant que les artistes du studio y ont apporté. Déjà au niveau du scénario. Dans Portal 2 comme dans Portal, vous jouez le cobaye Chell. Après votre « accident » suite à la mort de GLaDOS, votre corps a été ramassé et remis en caisson de survie. Les années passent, et à votre réveil, que font les automates d'Aperture Science ? Ils vous ramènent en salle de test, pardi ! C'est tout ce qu'ils savent faire après tout. C'est ce qu'ils ont toujours fait. Retour à la case départ donc. Un bras mécanique vous tire de votre repos, et hop, vous renvoie dans la petite chambre de verre où avait débuté la première campagne. En l'absence de notre IA préférée, un sous-fifre a pris le relais et vous accueille d'un « Bonjour cobaye ! Nous allons vous soumettre à une série de tests. >>>

AVANT PORTAL

Nous sommes dimanche. Votre voiture est retenue en otage par ce voleur de garagiste, votre meilleur ami est séquestré à Calcutta, et comble de l'horreur, les serveurs de [placez un jeu ici] sont en maintenance. Cerné par l'ennui, vous avez failli accepter le Scrabble que mamie vous a proposé. Non ! Les deux jeux indé dont je vais vous parler ont ouvertement conduit à Portal 2, alors ruez-vous sur votre PC, ils sont gratuits.

Narbacular Drop



En 2002, sept étudiants de la célèbre DigiPen Institute of Technology se rassemblent sous le nom de Nuclear Monkey Software. En 2005, ils sortent Narbacular Drop, un jeu dans lequel une princesse kidnappée décide de ne pas attendre qu'un éventuel Prince Charmant vole à son secours pour se faire la malle. Cette ravissante demoiselle a un pouvoir : elle peut s'ouvrir un passage à travers presque tous les murs en plaçant deux portails. Ça ne vous rappelle rien ? Si bien sûr ! Ce gameplay est très exactement celui de Portal. Cela n'a rien d'étonnant puisqu'à l'époque, Valve avait tellement aimé leur jeu que toute l'équipe avait été embauchée par Gabe Newell. Bon, aujourd'hui, le moteur du soft a salement vieilli, mais son intérêt reste intact.

Tag the Power of Paint



Tag the Power of Paint est lui aussi un projet étudiant développé à DigiPen. Dans ce jeu, vous devez trouver le moyen de terminer un niveau de plateforme en utilisant un simple pistolet de peinture. Le truc, c'est qu'il existe différent type de peinture : celle qui fait courir vite, celle qui fait sauter, voire même celle qui permet de marcher sur les murs. À peu de chose près, c'est ce que Portal 2 nous offre aujourd'hui. Normal, dans cette affaire Valve a encore joué les mécènes !

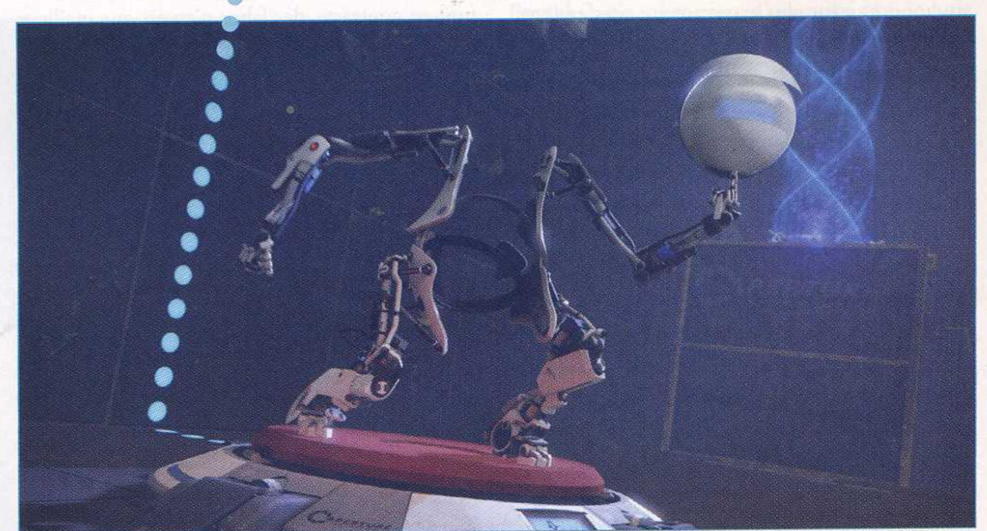
Vous ne le verrez pas sur cette image, mais Valve a corrigé le bug qui permettait de lancer des portails en boucle et de finir Portal en moins de 15 minutes.

NOUS, ON EST DEUX !

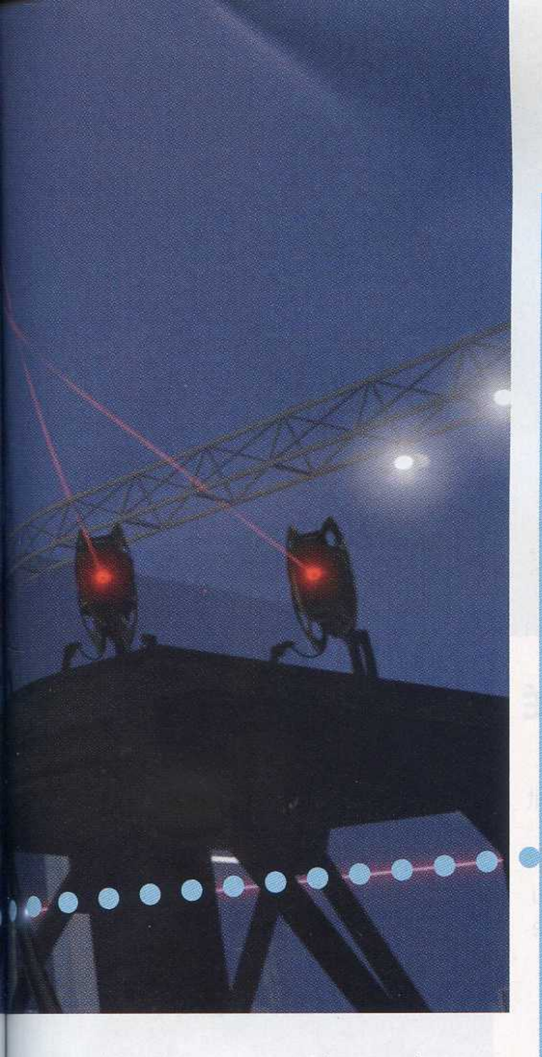
Valve a placé la coopération et la communication au cœur de son mode multi. Tout au long des niveaux, il sera souvent question de vous échanger des cubes, de presser des interrupteurs distants dans un certain timing, ce genre de chose. Le tout est généralement assez classique, mais de temps à autre, les développeurs ont eu une idée géniale. Une des salles de test du jeu se présente comme un labyrinthe de rat de laboratoire. Le dédale est vertical, et quand on y est, on a aucune vue d'ensemble du truc. Oui mais voilà, l'une de ses parois est entièrement vitrée. Du coup, un joueur doit se tenir à l'extérieur du puzzle pour guider celui qui est à l'intérieur. « Place un portail ici, tourne à droite, descends, fais gaffe au... plafond qui tombe. Bordel, je t'ai dit de faire gaffe ! », voilà à quoi ressemble cette salle de test. Elle est originale et plutôt rigolote. Toujours pour rebondir sur l'aspect communication, notons que le jeu supporte aussi bien le multi en écran splitté qu'en réseau sur le net (auquel cas vous aurez recours au chat vocal de Steam). Toutefois, si vous n'avez pas envie de parler à votre partenaire, ou si vous êtes muet, vous pourrez toujours « tagger » le décor pour attirer son attention sur un point particulier, et même utiliser des emotes pour lui indiquer « place un portail », « tape m'en cinq ! » ou autre. C'est très bien fichu tout ça.

Vous remarquerez ça et là que notre installation fait face à des difficultés apocalyptiques, mais n'ayez crainte ! Sitôt que notre société sera reconstruite, et si vous ne trouvez pas une mort atroce d'ici-là, nous vous communiquerons les résultats de vos analyses aussi vite que possible ! ». Nous voilà donc arpentant les mêmes premières salles que dans Portal 1 pendant quelques minutes. À peine le temps de constater que tout est détruit et que, pour éviter un nouvel accident, les robots d'Aperture Science ont placardé partout des affiches rigolotes du genre « n'oubliez pas de faire votre gymnastique, en cas d'urgence, vous ne le regretterez pas ! ». Mais de toutes les salles que j'ai vues, et de toutes les recommandations que m'a données mon assistant robotique, ma préférée demeure de loin : « La prochaine épreuve est impossible à surmonter. Donc pour vous aider à faire face à une mort certaine et douloureuse, nous allons vous passer du smooth jazz dans... 3... 2... 1... Bum, bidi bidi bum bum ! [Un morceau super-funky se lance en totale rupture avec le précédent, tandis que la porte s'ouvre sur une chambre de test blindé de mitrailleuses] ». Magnifique.

Maintenant que les pompes de Valve sont bien brillantes et que j'arrive à court de cirage, l'heure de pondérer un peu cet enthousiasme étourdissant est arrivée. Je ne sais toujours, pour ainsi dire, rien du scénario de ce bon Portal 2. Vous



Wheatley aura-t-il une armature humanoïde pour vous aider durant la campagne solo ? J'espère que oui.



êtes de retour, GLaDOS est de retour, les ennuis sont de retour et un petit drone va vous prêter main-forte pour sortir de ce traquenard; prenez ça au figuré car il n'a pas de bras. Cela dit, mis à part vous informer qu'il se nomme Wheatley, vous garantir qu'il a de l'humour et qu'il n'aime pas beaucoup Celle que Vous Avez Tuée, je ne sais rien sur lui et pour cause: les développeurs ont soigneusement choisi chacun des niveaux que j'ai testés. Un coup d'œil à ceci, un autre à cela, de loin en loin mon doute originel demeure intact: Portal 2 sera-t-il aussi rythmé que son prédécesseur? Aucune idée. En tout cas, pour soutenir la cadence, Valve n'a pas été avare en idées nouvelles, et si gamin, vos parents bridaient votre génie créatif en vous interdisant de colorier les murs, cette fois les gars de Seattle vont vous laisser batifoler à cœur joie dans la peinture. Jusqu'à preuve du contraire, il en existe deux sortes: la bleue et la rouge. La bleue fait rebondir tout ce qui la touche. Elle vous permettra par exemple de sauter vers des hauteurs inaccessibles (quoiqu'en enfonçant une touche, vous puissiez choisir de rester au sol). La rouge vous fait courir plus vite qu'un Kracou en partance pour le chilien. Généralement, cette peinture se déverse au sol via de gros tuyaux et avec quelques portails judicieusement placés, il vous est possible d'en asperger à peu près n'importe quelle surface. « Pour résoudre un puzzle dans Portal, vous n'aviez qu'un paramètre à prendre en compte, nous confie Josh Weier (le leader du projet Portal 2). Puis-je ouvrir un portail sur ce mur ou pas? La peinture pose un problème différent: où dois-je ouvrir un portail pour asperger cette >>>

INTERVIEW

L'OMBRE DE GLADOS

Erik Wolpaw, scénariste sur Portal 2

Petit entretien avec Erik Wolpaw, l'homme qui façonne les robots qui détruiront les hommes. On lui pardonne.



JOYSTICK: **Vous vous rendez compte que dans ce jeu les robots semblent plus humains que les humains ?**

Erik Wolpaw: (rires) En effet ! Pourtant, à bien y regarder, ce sont juste des robots. Si les répliques de GLaDOS font sourire, c'est justement qu'elles sont totalement déshumanisées. Pour elle, peu importe que vous mouriez dans un test, vous n'êtes qu'un cobaye. Une mort, c'est une statistique. Mais oui, en un sens, elle fait de l'humour alors que vous, Chell, ne décrochez pas un mot. Mais bon, depuis Gordon Freeman, cette humanité refoulée est presque devenue une marque de fabrique pour Valve. Et pour revenir à votre question, il est vrai qu'on a sciemment humanisé certains robots. Wheatley par exemple, qui est condescendant à souhait. Mais à bien y réfléchir dès la fin de Portal, GLaDOS agissait comme une humaine. Quand vous l'affrontez, elle hurle et parle comme une personne.

JOYSTICK: **C'est vrai que je l'ai tuée... Pourtant en la retrouvant dans Portal 2, j'avais l'impression de rencontrer une amie.**

E. W.: Ça, c'est drôle. Plein de gens nous le disent. D'ailleurs, au début du projet, nous ne comptions pas vous faire jouer Chell, mais un autre cobaye, un inconnu. Et du coup, quand nos testeurs arrivaient face à GLaDOS, elle ne se souvenait pas d'eux, elle ne les connaissait pas, et eux revenaient vers nous pour se plaindre « Attendez, on est amis tous les deux, je veux qu'elle se souvienne de moi ! ». En cours de route, nous avons bousculé notre scénario et la résurrection de GLaDOS devient une scène de retrouvailles.

JOYSTICK: **Le rendu de Portal 2 semble bien plus abouti que celui de son aîné. Le moteur Source a pas mal changé, non ?**

E. W.: Le moteur Source évolue en permanence, et à chaque jeu il est un peu plus complet qu'il ne l'était auparavant. Cela dit, le Source Engine de Portal 2 est presque identique à celui de Left 4 Dead 2. L'essentiel de notre travail a consisté à optimiser le code pour les consoles. Mais désormais, il gère également les déplacements de fluide calculés en temps réel. C'est d'ailleurs ce qui nous a orientés vers l'utilisation de peinture. Un matin, l'équipe chargée du moteur est venue nous trouver pour nous dire: « Nous ne savons pas si ça vous sera utile, mais désormais le jeu peut faire ça ». À ce moment-là, nous cherchions de nouvelles idées de gameplay aussi élégantes que l'utilisation des portails, cette fonctionnalité était parfaite. Quant au rendu, s'il vous paraît meilleur, c'est simplement que nous disposons de plus d'artistes sur Portal 2 que sur Portal qui avait été codé par une équipe réduite.

JOYSTICK: **Lors de l'annonce du jeu, vous aviez déclaré que la version PS3 serait la meilleure... meilleure encore que sur PC ?**

E. W.: Il y a eu un malentendu sur cette citation. Que l'on soit sur Xbox 360, PS3 ou PC, le jeu sera rigoureusement identique à tout point de vue. Cela dit, avec Portal 2, nous allons déployer un Steam compatible PS3. C'est-à-dire que les joueurs PS3 pourront jouer avec les joueurs PC. En cela, et sur console, la version PS3 du jeu nous paraît plus attrayante que la version 360. Mais sinon foncez, le jeu sera fantastique sur toutes nos machines !

JOYSTICK: **Aura-t-on une chanson à la fin ?**

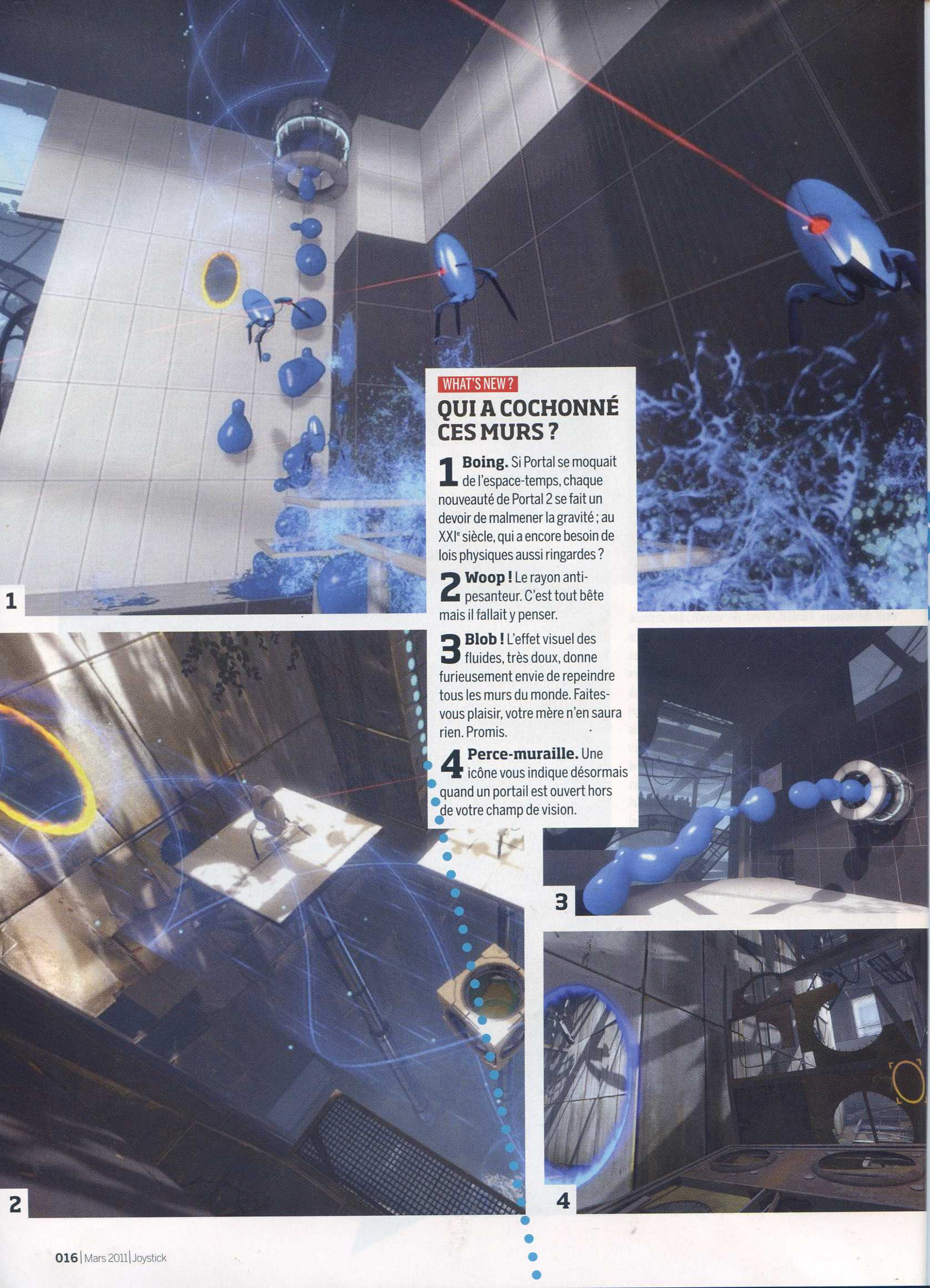
E. W.: Nous enregistrons une chanson cette semaine. Quand apparaît-elle ? (silence calculateur) Quand elle sera en boîte, le jeu sera terminé.

JOYSTICK: **Donc elle n'est pas au générique ?**

E. W.: Je n'ai pas dit ça !

JOYSTICK: **Donc elle y sera.**

E. W.: Humm... Vous voudriez du gâteau ? Il est délicieux !



WHAT'S NEW ?

QUI A COCHONNÉ CES MURS ?

1 Boing. Si Portal se moquait de l'espace-temps, chaque nouveauté de Portal 2 se fait un devoir de malmener la gravité ; au XXIe siècle, qui a encore besoin de lois physiques aussi ringardes ?

2 Woop ! Le rayon anti-pesanteur. C'est tout bête mais il fallait y penser.

3 Blob ! L'effet visuel des fluides, très doux, donne furieusement envie de repeindre tous les murs du monde. Faites-vous plaisir, votre mère n'en saura rien. Promis.

4 Perce-muraille. Une icône vous indique désormais quand un portail est ouvert hors de votre champ de vision.

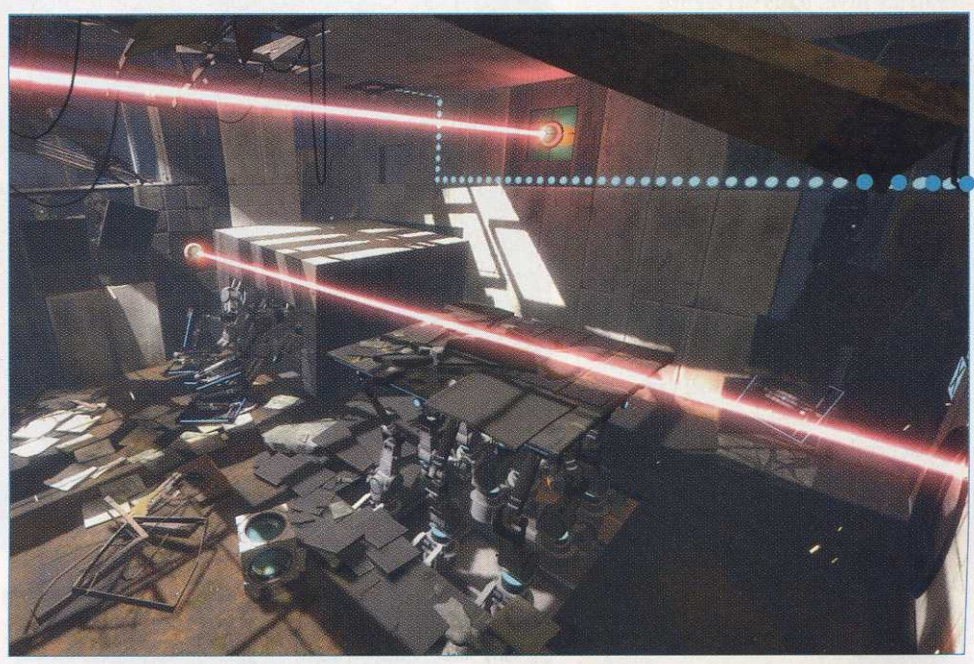
››› surface?». Ajoutez à ce dilemme qu'il est possible de faire transiter cette peinture par des tuyaux intégrés au décor, ou de la «transporter» via des rayons anti-gravité qui eux-mêmes sont détournables par des portails, et vous concevrez que Valve nous a potentiellement mitonné d'affreux casse-tête, de ceux qui vous font vous prendre la tête à deux mains, en pleurant sur les conseils de votre brave maman; qui vous avait bien dit, elle, qu'il valait mieux passer vos années fac à suivre des cours de mécanique de fluides au lieu de traîner tout le temps au bar! Mais là encore, nous restons dans le conditionnel, car je n'ai manipulé ces nouveaux éléments que dans des niveaux très simples. Cependant, j'ai tout de même pu noter une nette amélioration au niveau de la prise en main du jeu. Chacun des portails que vous avez ouverts hors de votre vue, derrière un mur par exemple, apparaît désormais en transparence. Et alléluia, vous

«Le multi? Imaginez des salles de test conçues pour se résoudre non pas à deux, mais à quatre portails!»

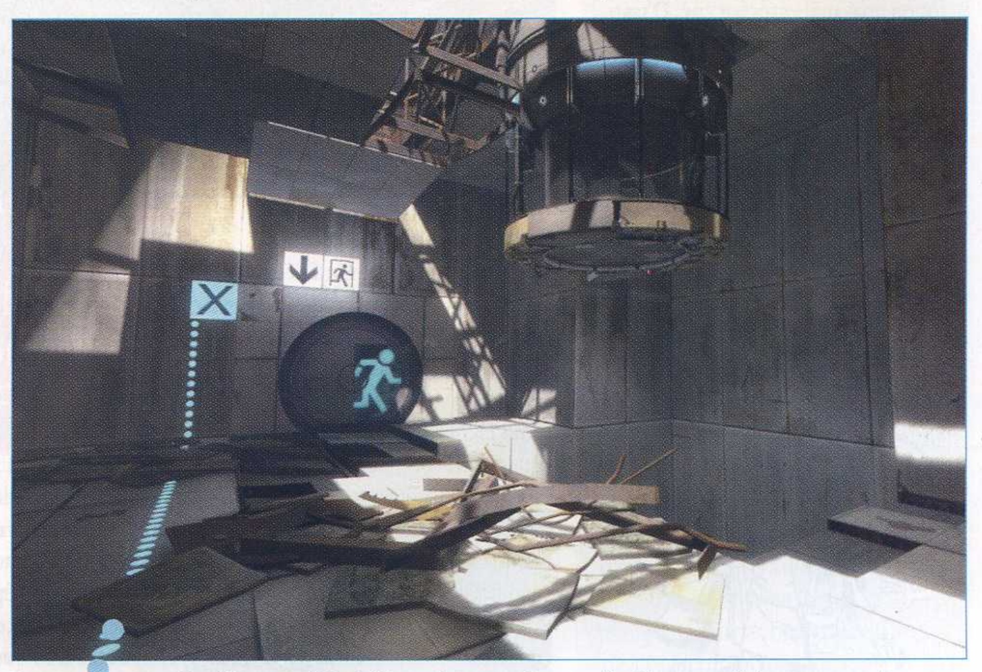
n'aurez plus à avaler toute une boîte de Doliprane durant vos parties, puisque les développeurs ont fait en sorte que votre point de vue ne tourne plus dans tous les sens lorsque vous passez à travers un portail. Les contribuables de la Sécurité sociale les en remercient.

À ce stade de ma visite, mon opinion sur Portal 2 était déjà plus ou moins établie. Il est précisément ce qu'on attendait de lui: un jeu triple A à l'ambiance réussie, qui prolonge plus qu'il ne révolutionne l'expérience Portal tout en lui ouvrant de nouveaux horizons. Un bon titre, c'est certain, mais un titre qui n'a plus le bénéfice de l'originalité. En dépit de quelques zones d'ombre, j'apercevais déjà le 15/20 pointer le bout de son nez. Et soudain, nom d'une marmotte mangeuse de loutres!, voilà que le co-scénariste du jeu, Chet Faliszek, m'invite à tester le multi. Que le grand tube cathodique me pardonne, je l'avais presque oublié celui-là... et pourtant! Imaginez des salles de test conçues pour se résoudre non pas à deux, mais à quatre portails, mêlez-y tous les éléments que nous avons vus jusqu'à présent, et vous aurez une petite idée de ce qui vous attend. Mais attendez! [Rire maléfique] Vous vous souvenez de ces trop nombreuses fois où, dans Portal, vous chutâtes en essayant de lancer un portail durant un saut? Eh bien maintenant, essayez de voir plus grand. Imaginez que vous jouez avec votre copine (celle qui entrecoupe toujours une partie d'un plaintif: «C'est sur quelle touche qu'on saute, déjà?»), et que vous deviez accomplir ces mêmes cascades en vous synchronisant avec elle. Plutôt angoissant, hein? Des puzzles de ce calibre, vous en aurez pourtant à résoudre car comme nous l'a confié Chet: «Nous partons du principe que les joueurs s'attaqueront à la campagne multi après la campagne solo». En clair, les cartes de ce mode deux joueurs demanderont plus de skill et de réflexion (voir notre encadré «Nous, on est deux!»). Et pendant que vous vous débattrez avec votre douce en lui expliquant que «Tu vois, chérie, je t'avais bien dit que ton idée était idiote», et qu'elle vous rétorquera un «T'es vraiment un imbécile, je retourne chez ma mère», vous pouvez toujours compter sur GLaDOS pour mettre le feu aux poudres avec quelques remarques acides: «Merveilleux! Vous travaillez vraiment comme une équipe. Merci à celui de vous deux qui fait tout le boulot!». Croyez-moi, ce multi s'annonce excellent. Il va rapprocher plus d'un couple, détruire quelques amitiés (sur l'autre mur, ton portail, Sundin! C'est pas compliqué pourtant!), et il va donner maille à partir aux moddeurs et level designers les plus chevronnés; car il supporte le Source SDK, ça va sans dire. Donc si nous cherchions la plus-value de ce Portal par rapport à Portal, ne bougez pas, nous venons de la trouver. Quelqu'un veut du gâteau? (Ce n'est pas un mensonge!)

LUCKY



Durant toute la campagne solo, vous serez témoin de la reconstruction d'Aperture Science.



Pour ceux qui aiment les défis, en multi Portal 2 compte vos pas. Soyez malin et économe, déplacez-vous peu!

NEWS



POUR OU CONTRE 29
Reboot et remake, des moyens de redécouvrir un jeu ou de filer des sous aux éditeurs ?

Opinion

PAR YAVIN

Mesdames, Mesdemoiselles...

Où sont les femmes? Ce n'est pas moi qui pose la question, c'est Patrick Juvet dans sa célèbre chanson de 1977. Reste que dans le jeu vidéo, on les cherche encore. On connaît bien sûr la redoutable Jade Raymond chez Ubisoft, mais qui a entendu parler de Lucy Bradswhaw et de son travail colossal sur Les Sims, ou de Alyssa Finley, productrice de Bioshock? Les fans d'aventure ont forcément croisé le nom de Jane Jensen (Gabriel Knight, Gray Matter) sans que son existence soit vraiment soupçonnée au-delà d'un petit cercle d'initiés. Dans les jeux, c'est un peu la même chanson (si j'ose dire) avec une Lara Croft aussi prédominante que proéminente et quasiment rien à côté. On peut incarner une Commandant Shepard dans Mass Effect alors que la jaquette nous vend plutôt un gros mâle stéréotypé. D'une manière générale, on souhaiterait voir un peu plus d'audace et de féminité dans une industrie qui manque encore cruellement de diversité affichée. Ce serait là aussi un bon moyen de rendre hommage à toutes celles qui partagent notre passion et aimeraient un peu plus de reconnaissance.





Torchlight 2 ■ Nouvelle claque ?

Un pour un, tous pour tous

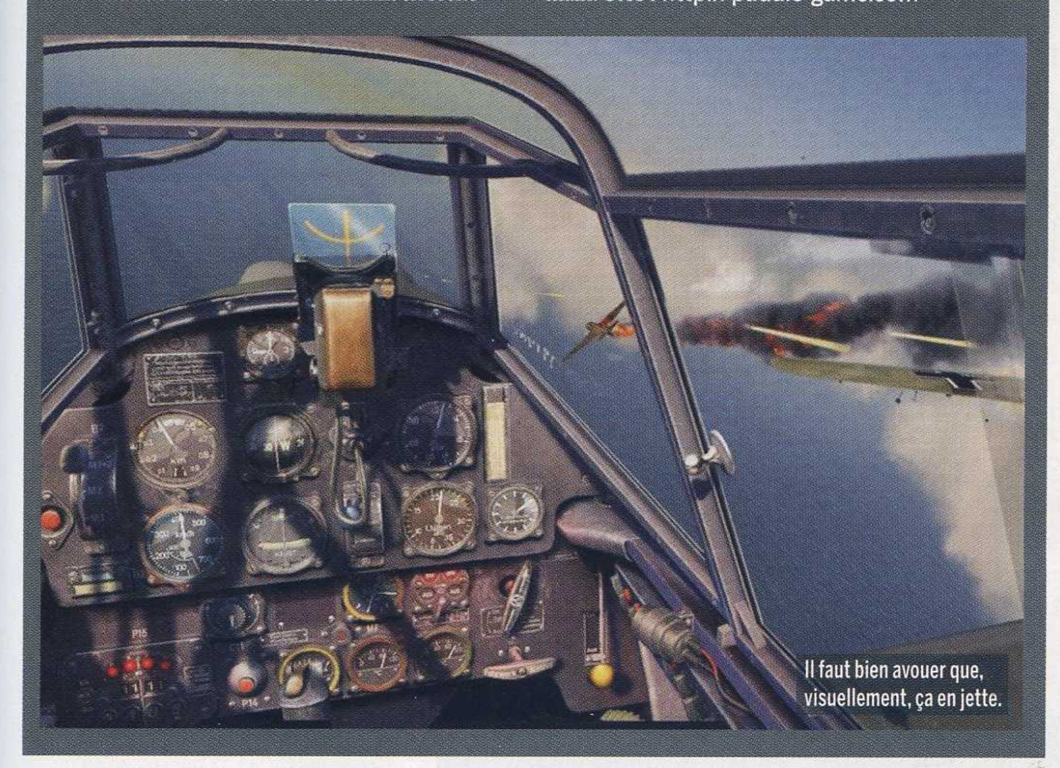
La mésaventure vous est probablement arrivée, vous trépignez d'impatience à l'arrêt du bus, attendant votre royal carrosse affublé d'un numéro quelconque, disons le 16, quand vous l'apercevez au loin. Vous ne tenez plus en place, les jambes tendues, prêt à bondir lorsqu'il s'arrêtera devant vous. Et là, une fois à l'intérieur, misère, vous n'êtes pas dans le 16, mais dans le 11. Pas grave, vu que le 11 dessert également votre arrêt ! Tout est bien qui finit bien et si je vous raconte tout cela, c'est parce que c'est un peu l'aventure vécue par tous ceux qui attendaient l'autobus Diablo III quand ils se sont retrouvés à jouer à l'excellent Torchlight. OK, j'abuse un peu en les comparant mais avouez que sur le plaisir de défoncer la tête de tout ce qui bouge, les deux séries restent relativement proches. Vu le succès du jeu original, il était d'ailleurs évident que les développeurs américains de Runic Games allaient se lancer dans l'élaboration d'une suite. Celle-ci, dont la sortie est prévue pour le mois de mai, apportera l'ajout du mode de jeu en coopératif, permettant à quatre joueurs de prendre part à l'aventure simultanément. Notez qu'il n'est pas impossible que le nombre de guerriers soit revu à la hausse même si, pour l'instant, les gens de Runic réfléchissent encore à la question. Histoire de pimenter un peu les parties, on pourrait également avoir droit à un mode PvP (Player vs Player) qui ne serait pas des plus équilibrés mais juste là pour dire d'y être à partir du moment où deux joueurs ont envie de se friter. Pour le reste, on nous annonce aussi un contenu plus riche que dans le premier épisode, soit de nouvelles villes, donjons, et toutes ces petites choses qui font d'un bon hack & slash une expérience unique de communion entre l'index et le bouton gauche de la souris.

> On pourrait également avoir droit à un mode PvP.

IL-2 Sturmovik : Cliffs of Dover ■ Manque pas d'air

Des racines et des ailes

Elle vous avait manqué, la revoilà. Qui ça ? La Seconde Guerre mondiale, bien sûr ! Dès le mois de mars, vous pourrez ainsi prendre les commandes de vieux coucous et survoler la France, l'Angleterre ou la Belgique afin d'envoyer un maximum de pilotes allemands au tapis. Afin de parfaire l'expérience, il sera possible d'affronter des potes et moins potes en multijoueur au travers de batailles aériennes mettant en scène jusqu'à 128 joueurs simultanément. Et parce que vous aimez bien lire (ne niez pas, on est super-informés), une version collector sera proposée et contiendra une reproduction du manuel original du chasseur Spitfire ainsi qu'un manuel de 150 pages reliées dans un joli classeur à anneaux. De plus, vous aurez droit à une belle carte en tissu, toujours pratique pour se moucher quand on n'a rien d'autre sous la main. **Site : http://puddle-game.com**



Il faut bien avouer que, visuellement, ça en jette.

Greyhound Manager 2 ■ Une drôle d'idée

Est-ce vraiment nécessaire ?

Au coude à coude avec Farming Simulator en ce qui concerne les concepts improbables et en attendant Épluchage de Pommes de Terre 3D et Lave-Vaisselle Manager, voici une simulation de courses de… lévriers. Vous avez bien lu. Le titre s'adresse manifestement aux hurluberlus qui aiment regarder des cabots courir à toute vitesse et se veut très complet en proposant phases d'entraînement, nombreux tracés et un réalisme soi-disant à toute épreuve. Vendu un peu moins de 20 euros, Greyhound Manager s'adresse, de toute évidence, à un marché de niche. Ah ah. Pardon. **Site : www.greyhoundmanager.com**



BRÈVES

Allons bon

Dix-sept ans après la sortie du second volet, l'illustre série de stratégie/boucherie Cannon Fodder pourrait bien avoir droit à un troisième épisode. Ce dernier, développé chez Game Factory Interactive, ne sortirait malheureusement qu'en Russie. La raison de ce non-sens s'expliquant très bien par… bom bom bom, tiens, qu'est-ce que ? Oh, une grena…



En voiture !

Un peu passé inaperçu à l'époque de sa sortie en 1997, le très bon jeu d'aventure The Last Express de Jordan Mechner (Prince of Persia) est à nouveau disponible et totalement compatible avec les systèmes d'exploitation les plus récents tels que Windows 7. À moins de 8 euros, passer à côté serait une grosse erreur : **Site : http://tiny.cc/fz47u**



De haut vol

Lors de la prochaine Game Developers Conference qui se tiendra du 28 février au 3 mars à San Francisco, il se pourrait que l'on ait droit à la présentation officielle d'un certain Thief 4. Si ce n'est pas le cas, on se demande alors bien de quoi parlera le compositeur britannique Paul Weir lors de sa conférence sur les musiques du jeu d'Eidos Montréal.


Grosse nouveauté de cet épisode : les cycles jour/nuit.

Stronghold 3 ■ L'année du renouveau

Prenez donc un siège

La dernière fois que nous avons testé un titre de la série de stratégie temps réel Stronghold, c'était Crusader Extreme, en 2008. À l'époque, nous l'avions d'ailleurs sanctionné d'un sanglant 1/10 (Joystick n°209) tant la réalisation nous avait pour le moins… interloqués. Pas vexés et désireux de se racheter une conduite, les Britanniques de Firefly Studios rempilent avec le troisième véritable opus d'une série complexe qui n'a eu de cesse de leurrer son monde avec tout un tas d'épisodes annexes. Et cette fois, c'est du lourd ! Enfin, ça, c'est ce qu'affirment les développeurs quand ils annoncent que Stronghold 3 mixera les meilleurs éléments des deux premiers épisodes en balayant (forcément) tous les défauts. L'idée est de capturer tout l'esprit de ce qui a fait le succès de la série en ajoutant une technique plus en phase avec son époque. On y verra donc des sièges de nuit, des physiques poussées et un emballage graphique digne de ce nom. De plus, les mécaniques de jeu devraient être grandement simplifiées pour une meilleure accessibilité. Tant mieux, parce qu'on finissait vraiment par s'y perdre. Quant à la date de sortie, elle se cache quelque part dans le calendrier 2011 que vous avez acheté à vos amis pompiers à Noël.

> « Stronghold 3 mixera les meilleurs éléments des deux premiers épisodes. »

LE COLLECTOR

Ça fait peur !

En attendant de mettre les mains sur une version jouable de FEAR 3, Warner nous a envoyé les images et le contenu de l'édition collector de son FPS/Horrifique/Coopératif. Pour quelques euros de plus que le jeu base, cette édition collector vous offrira une arme bonus « in game », un comics réalisé par les équipes de DC et une figurine exclusive de 7 pouces d'Alma phosphorescente. Bon, honnêtement, rien de franchement exceptionnel ni d'indispensable mais pour peu que le jeu tienne toutes ses promesses, pourquoi ne pas encourager ses développeurs en payant leur jeu un peu plus cher ?



BRÈVES

Formule nain

Codemasters développe en ce moment même un jeu de Formule 1 sous licence officielle destiné à être lancé directement dans un navigateur Web. Le titre viserait le très grand public, celui-là même qui reste interdit face à une caisse automatique de supermarché.



À la rue

Décidément imbattables au « ni oui ni non », nos amis de chez Capcom continuent à balader tout le monde au sujet d'une éventuelle adaptation de Super Street Fighter IV sur PC. Pour l'instant, ils se disent optimistes alors que perso, je les trouve juste un peu lourds.



Ça en fait du pognon !

Markus Persson (alias Notch), le développeur du génial Minecraft s'est, comme chez Kia, demandé ce qui était le mieux entre 2 et 7 et en a conclu que la bonne réponse était un million. C'est le nombre surréaliste d'exemplaires qu'il a vendu jusqu'à présent.



PC PORTABLE LDLC GAMME B4, POUR DES JEUX AU-DELÀ DU RÉALISME !

PC Portable LDLC B4

- Intel Core i7-740QM
- Disque dur SSD de 240 Go
- Ecran large de 17.3" Full HD rétro-éclairé LED
- Chipset graphique NVIDIA GeForce GT 460M
- Sorties DVI et HDMI
- Wi-Fi N et bluetooth 2.1
- Graveur DVD multiformats
- 4 haut-parleurs intégrés avec subwoofer
- Lecteur d'empreinte digital
- Webcam 2 Mégapixels
- Housse + souris laser + tapis offerts
- Sans OS

images **ULTRA** détaillées

1635,96 €

6 PC à partir de 1099,95€

Processeur **Intel Core i7**

Disque dur **SSD 240Go**

Mémoire **8Go DDR3**

Découvrez nos autres gammes



DES PERFORMANCES AU MEILLEUR PRIX !

- Ecran large 15.6"
- NVIDIA GeForce GT 425M
- Technologie NVIDIA Optimus
- Transferts de données rapides avec la technologie USB 3.0

6 PC à partir de 549,96€

© Jesse-lee Lang - Fotolia.com

B2

PLUS D'AUTONOMIE, PLUS DE PLAISIR !

- Ecran large 15.6"
- Intel Core i5-460M
- NVIDIA GeForce GT 425M
- Technologie NVIDIA Optimus
- Technologie USB 3.0

4 PC à partir de 794,95€

B3

LE JEU SUR GRAND ÉCRAN !

- Ecran large 17.3"
- NVIDIA GeForce GT 425M
- Technologie NVIDIA Optimus
- Transferts de données rapides avec la technologie USB 3.0

7 PC à partir de 599,95€



WWW.LDLC.COM

14 ANS D'EXPÉRIENCE EN INFORMATIQUE ET HIGH-TECH

PAIEMENT EN 3 FOIS* - LIVRAISON RELAIS COLIS À PARTIR DE 1,95€ - 10 JOURS POUR CHANGER D'AVIS








› **RETROUVEZ NOS BOUTIQUES** : 12, rue de l'église - 75015 PARIS | 22-24, rue de la gare - 69009 LYON

Prix affichés hors frais de port et incluant l'éco-participation. Offre dans la limite des stocks disponibles.
Pour plus de détails, connaître les disponibilités et prix en temps réel, consultez les fiches produits sur notre site.
Toutes les marques citées appartiennent à leurs détenteurs respectifs. Photos non contractuelles. * Paiement en 3 fois possible - voir conditions sur le site www.ldlc.com.

BABE DU MOIS

POISON IVY

Si vous êtes un habitué du Dark Knight ou si vous avez joué à Arkham Asylum, vous connaissez forcément cette belle plante. Aussi belle que dangereuse, elle est prête à tout pour protéger la nature et sa végétation chérie... à commencer par éradiquer l'espèce humaine. La sortie de DC Universe Online est l'occasion de la retrouver et de lui conter fleurette puisque, comme vous l'explique Cyd dans le focus, tous les personnages emblématiques de l'éditeur américain (DC pour ceux qui n'avaient vraiment rien suivi) sont présents en tant que NPC. À vous de choisir si vous désirez la combattre ou suivre ses ordres bien docilement.

Hamilton's Great Adventure ■ Un vent de fraîcheur

LES DEUX FONT LA PAIRE

Bon sang, il a bien changé, Lewis Hamilton, non ? Et que fait un pilote de Formule 1 dans un titre d'action/réflexion jouable à deux en coopératif et réalisé par les développeurs du sympathique Lead & Gold ? Ah, on me hurle dans l'oreillette qu'il s'agit non pas de Lewis, mais d'Ernest. Son frère, sans doute. Le brave homme devra, seul ou accompagné d'un zoziau contrôlé par un comparse (en jeu local uniquement), traverser des tableaux, déjouer des pièges, résoudre des énigmes dans un environnement qui n'est pas sans rappeler un certain Indiana Jones. Sortie en avril.



BRÈVES

Tout est dit

Sachez que Portal 2, notre excellent jeu de la couv' de ce mois, comportera pas moins de 13 000 lignes de dialogue au total. Cela en fera certes un titre bavard mais toujours ridicule face au redoutable Savonfou qui avait déjà largement dépassé ce stade environ deux heures après sa naissance.



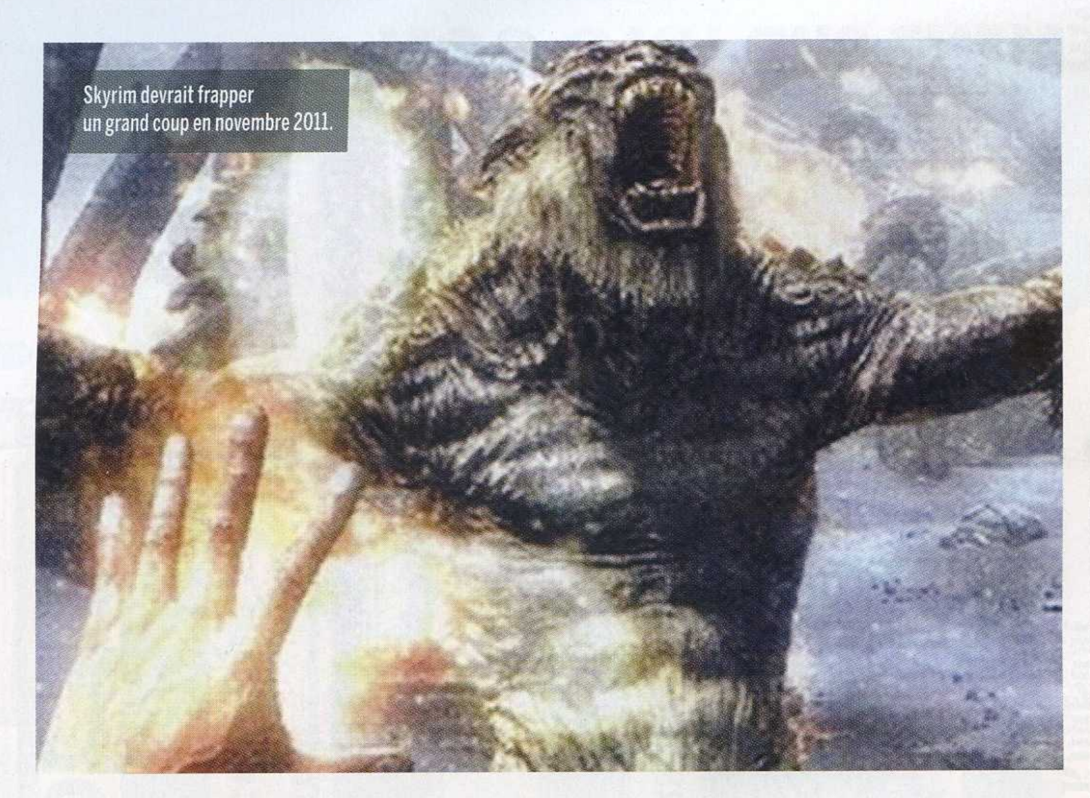
C'est qui le plus fort ?

Les ventes de jeux vidéo aux États-Unis ont enregistré une légère baisse (-1%) en 2010 par rapport à 2009. Cependant, le déclin concerne plutôt les jeux consoles alors que les ventes de jeux PC sont dans le vert et avec une progression de plus de 3%. Messieurs les éditeurs, allo ? Coucou ? Vous venez ?

Peur de rien

Initialement prévu pour une sortie en mars, F.E.A.R. 3 ne pointera finalement son nez qu'au mois de mai. La raison invoquée de ce retard étant que les développeurs sont (très à la bourre) déterminés à proposer (un jeu qui ne plante pas toutes les trois secondes) la meilleure expérience possible à leurs fans.




Skyrim devrait frapper un grand coup en novembre 2011.

Elder Scrolls V : Skyrim ■ L'année du RPG

La légende continue

Imaginez, vous êtes là, en train de vous beurrer une tartine, une tasse de café à la main (vous êtes très polyvalent) tout en chantant à tue-tête la dernière chanson de Joyce Jonathan (vous voyez ?). Et là, d'un coup, d'un seul, un génie sort du moule à gaufres et vous propose de vous transporter 200 ans dans le futur. Vous dites oui, bien sûr, parce que dans le cas contraire ça me flinguerait non seulement mon histoire mais ça attristerait beaucoup les gens de Bethesda Softworks qui veulent faire exactement la même chose avec les joueurs d'Oblivion. Voilà pour le bond temporel de ce très attendu Skyrim dont on apprend également qu'il utilisera un tout nouveau système de combat permettant d'utiliser les deux mains du personnage. Un sort dans chaque main, un sort et une arme, deux armes… toutes les combinaisons sont envisageables. Plus audacieux encore, le système de classes à choisir au départ disparaît pour laisser

« Les véritables actions du joueur détermineront ses compétences. »

place à une progression plus logique et évolutive. Ainsi, ce seront les véritables actions du joueur qui détermineront ses compétences. À lui donc de choisir ce qu'il veut faire augmenter pour atteindre la classe souhaitée. Avec son nouveau moteur et ses grandes ambitions, Skyrim devrait frapper un grand coup lors de sa sortie en novembre 2011.

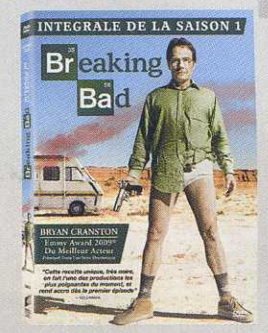
MAGAZINAGE

Retour vers les données

En attendant la sortie prochaine du premier épisode du jeu d'aventure Retour vers le Futur de Telltale Games, vous pouvez toujours acheter la Dolorean du film. Et il ne vous en coûtera que 250 dollars.
Bon, pour ce prix, n'espérez pas filer à des vitesses hallucinantes mais, au moins, pourrez-vous stocker 500 Go de données. Bien évidemment, nous ne pensons pas à la filmographie complète de Mickael J. Fox mais plutôt à toutes les vidéos/machinima que vous aurez réalisées avec vos petites mains et votre grand talent.
Site : www.flashrods.com/frs/FRs_Delorean_Hard_Drive.html



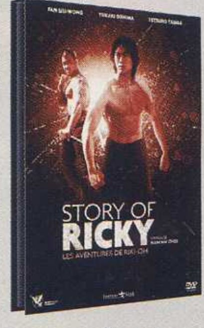
LES DVD DU MOIS



Vive l'éducation…

Que faire lorsqu'on est prof de chimie, avec femme et enfants, et condamné à mourir ? Eh bien, préparez les lendemains difficiles en fabriquant et dealant des méthamphétamines, une drogue très populaire auprès des étudiants américains… Un choix plus que contestable mais fait par le héros de cette série qui allie humour (très noir) et déchéance morale au fil des épisodes. Inutile de dire que les situations s'enchaînent et les problèmes s'accumulent au cours des deux saisons disponibles en DVD.

BREAKING BAD (*Ed.* SONY)



Oups, ça fait mal !

Plus bête et brutal, tu meurs ! Tel pourrait être le résumé de Story of Ricky, un film hongkongais ancien mais qui reste, pour beaucoup, l'un des films les plus cultes du cinéma bis et gore asiatique. Combats déjantés, scènes gore à souhait (et souvent franchement absurdes), rien ne vous sera épargné dans ce film qu'il faut regarder au 400e degré. Une chose est certaine, si vous (ou votre petite amie) aimez les films à l'eau de rose, passez votre chemin…

STORY OF RICKY (*Ed.* METROPOLITAN)

S.T.A.L.K.E.R. 2 ■ Aussi bon que son aîné ?

Matière dangereuse

Pas vraiment prévue avant 2012, la suite de l'illustre S.T.A.L.K.E.R. 2 aura probablement bien du mal à susciter la même attente féroce qu'à l'époque du premier opus reporté aux calendes

« La version PC ne souffrira d'aucune concession. »

grecques toutes les six semaines. Cependant, les quelques détails qui ont filtré via la page Facebook officielle du jeu semblent orienter le titre dans le bon sens. On aura bien sûr droit à une toute nouvelle histoire (bon OK, manquerait plus que ça…), de nouveaux personnages et surtout un moteur 3D complètement inédit et permettant le portage sur consoles. Oui, je sais, quand on l'assène sans crier gare, ça peut faire peur mais, rassurez-vous, les développeurs de GSC Gameworld sont affirmatifs : la version PC ne souffrira d'aucune concession. Bien sûr, on nous fait le coup à chaque fois mais si vous le voulez bien, on va dire que là, en y croyant très fort et en croisant les doigts, l'exploit est possible.



Sans image de la suite, je vous remets un visuel du premier.

MARCHANDISAGE

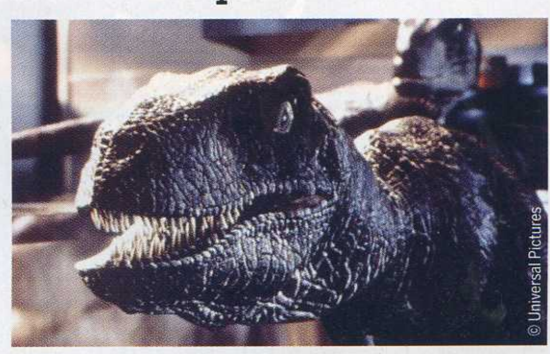
Viande pas avariée

Si, comme notre cher petit Sundin, vous ne pouvez plus vous passer de Super Meat Boy mais que vous n'avez pas de PC portable pour y jouer dans les transports en commun, nous avons la solution !
Grâce à n'importe quel lecteur MP3, vous pourrez vous immerger dans l'ambiance du jeu grâce à sa bande originale disponible pour une petite poignée d'euros.
Alors, plutôt que de vous payer un burger dégueulasse, payez-vous une bonne tranche de plaisir auditif.



Jurassic Park ■
Une mauvaise bonne nouvelle

Les gros pieds dans le plat



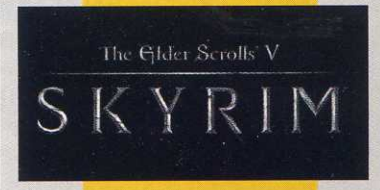
© Universal Pictures

Qui aurait cru que l'histoire imaginée par feu Michael Crichton et portée sur grand écran par Steven Spielberg deviendrait un tel phénomène ? Quant au projet d'adaptation de l'univers en jeu vidéo par Telltale Games (Retour vers le Futur, Sam & Max), le terme « casse-gueule » semble avoir été inventé pour lui. Que l'on se rassure, le développeur américain sait où il va et dit s'inspirer du jeu d'aventure français Heavy Rain (PS3) plutôt que des point & click traditionnels. Malheureusement, la date de sortie du premier épisode (sur cinq) reste inconnue à ce jour.

UP & DOWN

Skyrim mod Tools

Elder Scrolls V : Skyrim vient à peine d'être annoncé que Bethesda tient à rassurer la communauté PC. Il y aura bien des outils pour créer ses propres mods, comme ce fut le cas pour les précédents titres de la firme. Une annonce qui laisse supposer un jeu réellement pensé pour le PC (et les consoles next-gen quand même). Une initiative que l'on ne peut que saluer lorsqu'on voit la politique (inverse) de Bioware…



Nintendo 3DS



Bon d'accord, c'est un total hors PC que voilà mais Death Pote nous y a forcés ! La 3DS sortira le 25 mars dans notre beau pays et devrait coûter 250 euros. À ce prix-là, vous pourrez jouer à une dizaine de jeux (au lancement) et une trentaine d'ici l'été et le tout, en 3D sans lunettes spécifiques. Pour être honnête, à la rédac, il n'y a pas que notre RC détesté qui est sur les rangs.

Démos de jeux

Il suffit de faire un rapide tour du net pour voir que les démos de jeux PC « AAA » sont de moins en moins nombreuses. Les éditeurs trouvent toutes les raisons du monde pour justifier leur absence mais ils ne devraient pas oublier qu'une bonne démo vaut mieux qu'une grosse campagne de pub web…




De la stratégie temps réel autour de Saturne ? Le rêve !

Gemini Wars ■ Ça en fait de la place

La guerre dans les étoiles

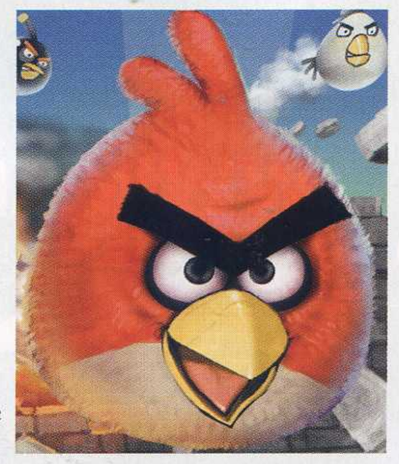
Je ne vous apprends rien en vous disant que la guerre, c'est vraiment moche. Et ça l'est encore plus quand un troisième larron intervient dans un conflit déjà engagé depuis plusieurs décennies entre deux parties. C'est précisément à ce moment-là que débute votre aventure dans Gemini Wars, alors que vous incarnez un commandant de flotte spatiale exilé depuis un bail et revenu combattre pour de mystérieuses raisons. Vous voilà donc à la tête d'une joyeuse bande de vaisseaux, prêts à dézinguer tout ce qui passe à portée de vos canons. Afin d'augmenter vos capacités destructrices, vous pourrez construire et déployer des stations spatiales, produire de nouveaux engins de mort et exploiter des ressources pour maintenir votre puissance financière. Le titre de Camel 101 devrait, en toute logique, rappeler de bons souvenirs aux fans de l'ancestral Homeworld en utilisant des mécaniques de jeu similaires tout en se dotant d'un moteur 3D un peu plus digne de notre époque. Votre longue excursion dans l'espace intersidéral est prévue pour la fin de cette année.

« Vous pourrez construire et déployer des stations spatiales. »

Angry Birds ■ Prendre de la hauteur

Les oiseaux

En terme de faisabilité, passer à côté du phénomène Angry Birds revient à tenter de ne pas se manger le mur du fond en roulant à 160 à l'heure dans une impasse. Impossible d'ignorer le succès colossal du jeu de Rovio Mobile Ltd., disponible sur un tas de minaux nomades, de consoles de salon ou même sous Windows (http://tiny.cc/jrxa0). Comme si cela ne suffisait pas, un jeu de plateau développé chez Mattel devrait sortir vers le mois de mai alors qu'une série télé serait à l'étude. Bref, on va bouffer du Angry Birds pendant encore un petit moment avant que le modèle économique se mette à battre de l'aile, ce qui ne sera finalement qu'un juste retour des choses.



LIVRES

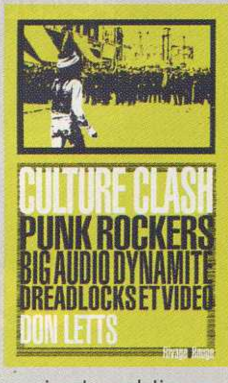
Roule, ma poule



Oscar Wao est gros, baveux et solitaire. Pourtant, il se voit comme un superhéros ou un personnage de Tolkien. À travers sa vie, vous découvrirez une autre facette du rêve américain, l'une de celles qui vous font penser que l'on n'est pas si mal en France. Heureusement, loin d'être manichéenne, cette histoire pleine d'humour vous fera passer un moment surprenant et franchement passionnant. Alors, plutôt que d'acheter un paquet de cigarettes ou un pack de soda, lisez, votre santé (physique et mentale) n'en sera que meilleure !

La brève et merveilleuse vie d'Oscar Wao *(Ed. 10/18)*

Tout pour la musique



Pour une fois, nous n'allons pas vous parler d'un ouvrage en particulier mais d'une collection dans son entier : Rivage Rouge propose une série d'ouvrages qui met en relation une ville et le genre musical qu'elle a engendré. Autant dire que les fans de musique apprécieront ce petit cours d'histoire musicale aussi fun qu'intéressant. Alors pour un peu de culture sans (trop) se prendre au sérieux, vous savez ce qu'il vous reste à faire. Et qui sait, ces lectures vous ouvriront peut-être les portes d'une chambre close...

Collection Rivage Rouge

(Ed. Payot et Rivage)


Lara n'a jamais été aussi belle que dans son reboot.

POUR OU CONTRE ?

Reboot et remake

Depuis quelque temps, l'industrie du divertissement (cinéma, comics et jeux vidéo) n'a qu'une chose à la bouche : reboot et remake, ou comment faire (théoriquement) un max de brousoufs avec un minimum d'efforts.

POUR

Reboot, remake, pourquoi pas ? Ne nous trompons pas de procès. On peut certes pester après des développeurs et éditeurs peu scrupuleux – il y en a – qui voient dans ces deux procédés une simple manière de ramasser des euros sans trop se tuer à la tâche, mais ce n'est pas pour autant qu'on doit envoyer au bûcher monsieur Reboot et madame Remake. Concernant monsieur, quel mal y a-t-il à vouloir revisiter une série, pour lui donner un second souffle ? Si Medal of Honor n'a pas été un franc succès, j'attends avec impatience de voir le nouveau Tomb Raider, alors même que je ne me serais guère intéressé à une énième suite. Quant à madame, elle permet de faire découvrir ou redécouvrir un vieux mythe. On peut sans doute trouver quelques vieilles arnaques, mais n'oublions pas qu'on a eu aussi droit à des petits bijoux comme The Secret of Monkey Island de LucasArts. Ne condamnons pas le procédé, condamnons ceux qui en abusent. Et condamnons les chiens qui aboient aussi, c'est chiant, les chiens qui aboient.

SUNDIN

CONTRE

Sur le principe, je n'ai rien contre l'idée que l'on nous resserve de vieilles recettes mises au goût du jour. Pourtant, dans les faits, je me demande toujours pourquoi les éditeurs/développeurs n'essayent pas d'être un peu plus originaux. Certes, l'explication la plus simple (au moins pour eux) est que les nouveaux jeux sont un risque financier qu'ils ne peuvent pas prendre en ces temps de crise, mais personnellement je ne suis pas convaincu qu'un bon « nouveau » jeu ne se vende pas. D'autant que, bien souvent, ces remakes sont bien loin d'atteindre la qualité des titres originaux ou, lorsqu'ils y collent trop, manquent d'ambition face à nos nouvelles habitudes de jeu. C'est tout l'intérêt des reboots, me direz-vous ! C'est vrai, mais à quelques exceptions près (Tomb Raider en étant une), si une série ne marche pas c'est peut-être parce qu'elle n'est pas (plus) bonne. Du coup, j'en reviens à mon postulat de départ : faites-nous des jeux originaux ET intéressants, et les joueurs suivront.

DEATH POTE

LES BD DU MOIS

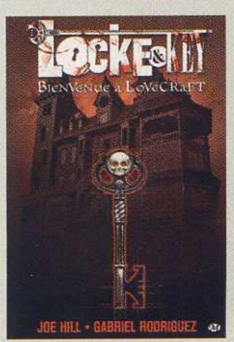
À l'abordage



Avec cette BD (prévue en 3 tomes), vous allez partir à la pêche au gros sans quitter votre canapé. Mais ici pas de poisson à attraper mais un fabuleux diamant qui serait à l'origine d'une terrible malédiction... Ce qui est certain, c'est que les auteurs de cette histoire de pirates s'en sont donnés à cœur joie et nous proposent une série aussi sublime graphiquement que bien écrite. Personnages « surprenants », rebondissements en tout genre, vous en aurez largement pour votre argent. Ce qui est assez étonnant vu que, d'habitude, les pirates sont de sacrés voleurs.

Barracuda *(Ed. DARGAUD)*

La bonne clé



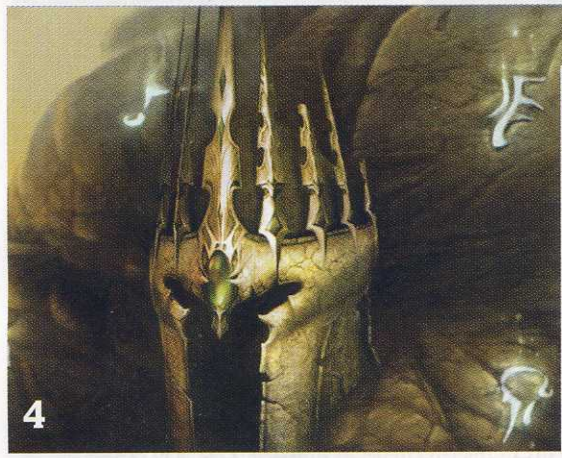
Vous pensez avoir tout lu sur Lovecraft ? Eh bien, détrompez-vous, car Locke & Key vous en fera découvrir une nouvelle facette. Celle d'une île abritant une maison aux étranges pouvoirs. Si vous possédez la bonne clé, vous pouvez ouvrir des portes changeant votre sexe, vous transformant en fantômes... Évidemment, rien ne va pour le mieux, et une étrange conspiration tourne autour de ces artefacts aux pouvoirs si particuliers. Un comics en plusieurs parties qui, pour l'instant, s'avère être plutôt passionnant !

Locke & Key *(Ed. MILADY)*

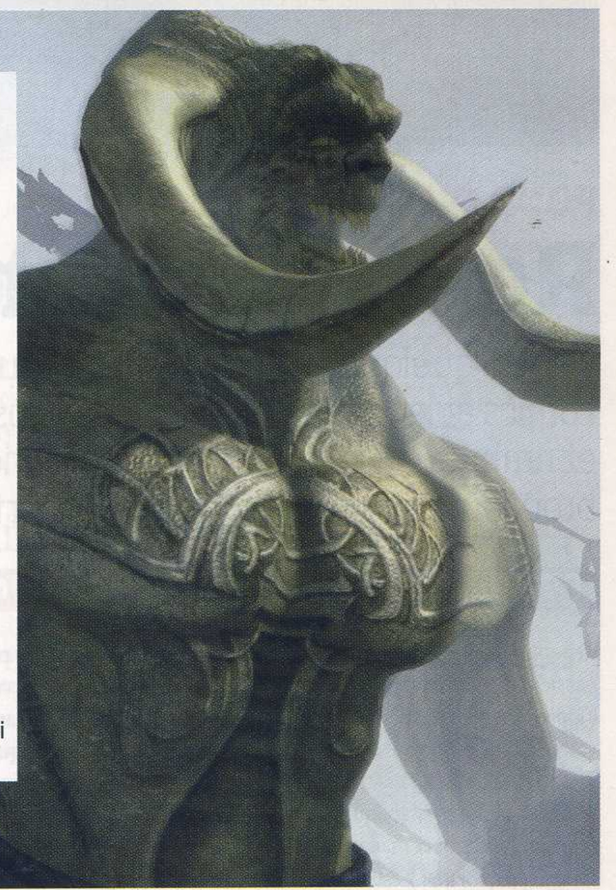












TOTAL WARESQUE !

SACREDIEU QUE C'EST BEAU !

1 - La seule et la première image ingame, qui poutre le pot de mayonnaise.

2 - Un peu simplistes dans le premier opus, les animations ont été retravaillées.

3 - S'ils croient m'attirer avec des femmes comme ça... Bon, ça sort quand cette connerie ?

4 - Autre chantier retravaillé par Neocore (et il le fallait) : les tutoriaux.

5 - Euh, merci, c'est quoi ? Un dé à coudre ?

6 - Quand Jean-Marc m'a parlé de terrifiants monstres, je vous avouerai que je n'y ai pas cru...

King Arthur II ■ Retour attendu

Pour le peuple (des gamers) !

Il y a un an tout juste, notre petit Elgarion nous avait sorti de sa besace King Arthur : The Role Playing Game, un astucieux mélange de stratégie, de gestion et de RPG, que nous avions testé fissa dans notre numéro 227. Sorti des poches sans fond de Kracoukas (une métaphore foireuse voulant dire : de nulle part), le jeu des petits gars de Neocore avait même trusté, pendant quelque temps, le top des ventes Steam sur le créneau de la stratégie ! Pour ce second épisode, nos amis hongrois nous promettent un nouveau setting, plus sombre, dans lequel le Roi Arthur devra faire avec un royaume où tout part en sucette, pour rester poli. Si j'en crois Jean-Marc, collectionneur de communiqués de presse à Bobigny, ce second opus proposera également des batailles plus massives et plus épiques, des boss de malade mental, de nouvelles incroyables options de caméra, et tout un tas d'autres trucs potentiellement géniaux. Le pire, c'est que je rigole qu'à moitié ; sauf catastrophe, King Arthur II devrait vraiment être un bon petit jeu.

Au charbon



Le train, c'est magique. Grâce à cette belle invention, on peut non seulement voyager d'une gare à l'autre mais aussi rejoindre l'école de Poudlard via le quai 9 ¾ ou propulser des gens dans le temps en les poussant jusqu'à la vitesse faramineuse de 88 miles à l'heure. Et si l'on a déjà pu découvrir les joies de la conduite ferroviaire à travers diverses simulations, comme Trainz, il est maintenant permis de s'y adonner grâce à OpenBVE, une simu totalement gratuite et open source. Très abouti, le projet se paie le luxe d'offrir des graphismes crédibles en dépit d'une installation plus relou que le taillage d'une haie avec la langue. Pour récupérer le jeu, vous foncerez sur le site officiel **(http://tiny.cc/tq2dx)** et vous l'installerez grâce à un bien pratique mode d'emploi.
Site: http://tiny.cc/khsgi

Générosité +10

Derrière le génial Canabalt se cachent des développeurs au grand cœur. La preuve : après avoir proposé leur titre dans un pack indé pour iOS (iPhone, iPod Touch...) collectant de l'argent pour des œuvres de charité, ces sympathiques personnages ont décidé d'offrir le code source du jeu à qui le désire. Rappelons que Canabalt, vendu à plus de 225 000 exemplaires, n'a nécessité que cinq jours de travail pour la version Flash, dix de plus pour le portage sous iOS et que vous n'aurez pas assez d'une vie pour atteindre les 18 000 mètres parcourus par ce cinglé de Kracoukas.
Site: www.adamatomic.com/canabalt



Paroles en l'air ?



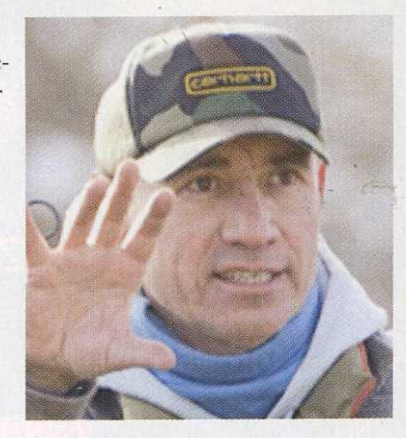
Nous sommes nombreux à penser que Microsoft se tamponne un peu le coquillard de notre existence et préfère placer toutes ses billes dans sa très rentable Xbox 360. Eh bien, nous avons tort, si l'on en croit la volonté de la firme de Redmond de faire de Windows 8, son prochain système d'exploitation, une véritable machine de guerre vidéoludique. Je vous aurais volontiers donné quelques détails sur le sujet si derrière le rideau de l'intention ne se cachait pas un grand trou plein de rien. Il faudra s'en contenter.

On est foutus

Attendez, là, je sens comme une vibration dans la Force, un bourdonnement dans mes oreilles. Serait-ce la tondeuse à gazon avec laquelle le gardien de mon immeuble fait joujou depuis deux heures alors qu'il fait -185° dehors ? Non, c'est peut-être bien le 3 mai 2011, date à laquelle sortira enfin Duke Nukem Forever aux États-Unis. Mon Dieu, j'ai écrit « sortira », comme s'il allait vraiment sortir un jour. Quant à la date européenne, elle serait fixée au 6 du même mois, ce qui est un peu flippant. Non, parce que soyons réalistes, si ce jeu finit par atterrir sur nos machines, l'univers pourrait alors se désintégrer dans un assourdissant fracas.



Science-friction



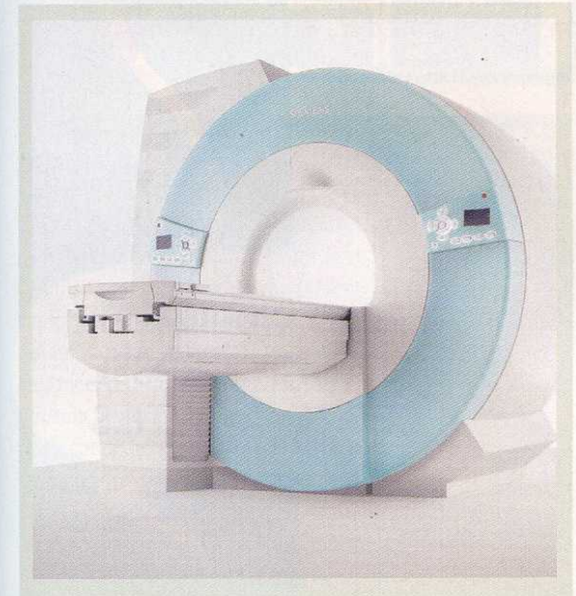
Étant donné l'énergie fournie par les scénaristes d'Hollywood à nous sortir des scénarios de science-fiction plus absurdes les uns que les autres, trouver le plus mauvais film du genre n'est pas chose aisée. Cependant, la prestigieuse National Aeronautics and Space Administration (NASA) américaine a son petit favori et il s'agit du médiocre 2012 de Roland Emmerich. Une consécration pour un réalisateur déjà responsable des affreux Moon 44, Independence Day et Le Jour d'Après. Le bonhomme planche actuellement sur la désintégration totale de Fondation, un roman d'Isaac Asimov qu'il adapte pour le grand écran.

Un fragile équilibre

Dans un petit élan nostalgique, vous avez acheté et téléchargé le vieux Moto Racer 2 de Delphine Software sur Good Old Games et là, pas de bol, vous perdez tout le temps. Non parce que vous êtes mauvais mais parce que cette fichue boîte de vitesses refuse d'aller au-delà de la troisième (ou quatrième, selon les situations). Je vous rassure, vous n'êtes pas nul, il s'agit juste d'un résidu de protection contre la copie présent sur le master original du jeu. Treize ans après, le DRM qui parvient à saouler son monde sur un jeu téléchargé légalement, il fallait le faire !

Site : www.gog.com





Brain Dead

Laissez-moi regarder dans votre tête, hmm, vous avez un très joli cerveau et, oh, vous allez sans doute atteindre le dixième tableau du troisième niveau de Super Meat Boy avant d'y rester bloqué de longues heures. Ne vous moquez pas, des chercheurs américains prétendent pouvoir déterminer avec précision les capacités d'une personne à accomplir des tâches complexes en leur faisant passer une petite IRM. Ca a l'air marrant leur truc mais je vous assure qu'on rigolera moins quand le procédé sera utilisé lors des entretiens d'embauche.

Mini-clé

Inutile de continuer plus longtemps votre quête de la clé USB à la bouille la plus sympathique de l'univers, je l'ai trouvée. Avec sa forme de Mini Cooper originale, ses 4 Go de mémoire et ses nombreuses déclinaisons (une dizaine de modèles), nul doute qu'elle ravira tous les amateurs de petites bagnoles. Les heureux acquéreurs veilleront toutefois à ne pas quitter le droit chemin dans le cas où ils opteraient pour une des trois variantes estampillées « Police » qui ressemblent furieusement aux mouchards les moins discrets de l'histoire de l'humanité.

Site : http://tiny.cc/qbwvd




BONJOUR
JEUNE GOURGANDINE
JE SUIS LE RÉPARATEUR
DE CHAUDIÈRE
OH OUI
J'AI TELLEMENT
FROID
PAS D'INQUIÈTUDE,
J'AI MA GROSSE
BOÎTE À OUTILS
XBox 360

Plus de 8 millions de Kinect vendus mais l'histoire ne dit pas combien il s'en est écoulé uniquement grâce au PC…

LA PETITE PORTE A DU BON

BOUGE TON CORPS !

Après nous avoir pillés des titres comme Halo ou Alan Wake, la Xbox nous paye son tribut avec Kinect qui n'a jamais été aussi intéressant que depuis qu'il a été « hacké » par des développeurs PC. Mais sorti de l'aspect purement rigolo de l'objet, ce nouveau périphérique a-t-il un réel intérêt pour les joueurs ?



Avec un peu plus de 8 millions d'exemplaires vendus dans le monde, on peut dire que Kinect est un franc succès. Pourtant, si l'on y regarde de plus près, impossible de dire que la logithèque est à la hauteur des ventes. Certes, pour peu que l'on ait envie de se prendre pour un roi de la danse, Kinect possède un véritable intérêt mais c'est à peu près le seul… Non, ce qui est vraiment surprenant avec le périphérique de Microsoft, c'est l'engouement des développeurs « amateurs » sur PC. Depuis sa sortie et son « hack » pour être exploité sur nos machines, il ne se passe pas un jour sans qu'une news ne vienne annoncer une nouvelle application utilisant ce périphérique à l'origine uniquement dédié à la console de Microsoft. Sans en faire une liste exhaustive, le champ d'application de cette caméra « 3D » semble infini. Contrôle manuel de Windows 7, à la Minority Report (le film de Spielberg avec Tom Cruise pour ceux qui vivraient au fond d'une grotte), capteur pour robots semi-intelligents, outil de modélisation 3D automatique pour d'autres (comme dans Minecraft, par exemple), la liste est si impressionnante qu'Asus a décidé de commercialiser son propre clone, et Microsoft parle de plus en plus sérieusement de le supporter officiellement sur PC. Mais, à bien y regarder, les joueurs PC ont-ils réellement besoin d'un tel périphérique ? Pour jouer aux RTS peut-être ? Personnellement, je ne le crois pas. Difficile d'imaginer jouer à StarCraft II ou Ruse en gesticulant pendant des heures devant son écran. Certes, cela peut être amusant de gérer ses unités en les agrippant d'une poignée de main et de les balancer sur ses adversaires, mais cette gymnastique risque d'être rapidement fatigante et, surtout, la microgestion serait compliquée, très compliquée… Je n'ose même pas imaginer comment un tel périphérique pourrait être exploité dans un FPS. Vous vous imaginez courir devant votre écran pour gérer les déplacements de votre personnage, un fusil à la main pour viser et je ne sais quel autre système pour tirer ? Moi, pas du tout, d'autant que je n'aurais pas l'espace nécessaire pour une telle activité ! En revanche, ce qui paraît réaliste serait d'utiliser « Kinect » dans un jeu d'aventure. On sélectionne les objets en les attrapant directement et on les combine de la même façon. Rien de trop fatigant mais la fonctionnalité mérite-t-elle d'investir près de 150 euros pour une poignée de jeux, pas forcément éblouissants techniquement ? En fait, comme sur Xbox, si Kinect est un « gadget » techniquement intéressant, il va falloir pas mal de temps avant que des développeurs arrivent à des concepts qui exploitent réellement les possibilités offertes par ce périphérique. L'avantage que nous avons (sur PC) est que cela ne coûte rien. Pas de kit de développement onéreux, pas de licences à payer à Microsoft… Les expérimentateurs de tous bords pourront, une fois de plus, laisser libre cours à leur créativité et imaginer des jeux (ou des applications) qui utiliseront intelligemment la puissance de Kinect (ou de ses clones).

Oui, mais alors…

Il y a tout de même un domaine pour lequel Kinect serait un périphérique incontournable (oui, bande de gros vicieux, nous y avons également pensé), c'est la pornographie. Entre sa captation de mouvement et ses possibilités en matière de réalité augmentée, couplées à la puissance 3D de nos machines, Kinect pourrait parfaitement introduire (c'est le cas de le dire) les jouisseurs… pardon, les joueurs dans un porno interactif. Et s'il n'est pas besoin de dire que ce type d'application n'est pas près de voir le jour sur Xbox (Microsoft interdisant formellement tout contenu explicitement sexuel), la pléthore de sites et d'éditeurs de jeux « pornos » œuvrant sur PC s'est déjà mise à la tâche. Enfin, comme me l'a fait remarquer Kracou (qui visiblement pense à un moyen simple et efficace d'éduquer mini-Kracou sans se faire chier), les ludoéducatifs pourraient également profiter d'un tel périphérique. En effet, nos chères têtes blondes (bien que le mien soit plutôt brun) pourraient déplacer les objets simplement, associer des lettres pour former des mots et réaliser bien d'autres activités qui leur permettraient de s'épanouir et d'appréhender un peu plus notre monde et l'apprentissage par le jeu. Là encore, la seule véritable limite sera l'imagination des développeurs et la volonté des éditeurs de prendre des risques. Certes, rien n'est moins sûr mais le nombre, toujours croissant, de développeurs indépendants débordants d'énergie pourrait bien réussir là où les équipes d'ingénieurs et les gros studios de développement ont, pour l'instant, échoué.

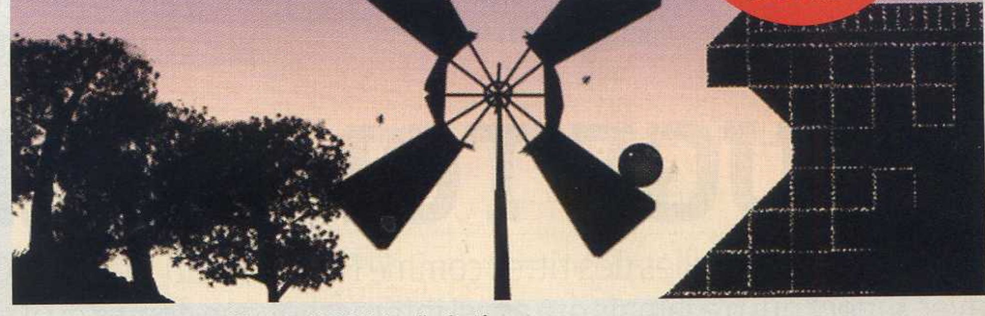
Dans ce titre mi-plateforme, mi-réflexion, ne perdez pas la boule !



À vos crayons !

À force de bouffer livres, séries et films comme un gros glouton de la culture, je finis – par la force des choses – à vouloir trouver une histoire dans un peu tout. Oh, pas n'importe quelle histoire, un vrai gros scénario qui me prend aux tripes, plein de persos ambivalents, torturés, aux besoins et désirs complexes et qui se confrontent à des adversaires de leur niveau. Et là, en cherchant des exemples, que ce soit dans l'industrie ou le jeu indépendant, je suis bien obligé de me rendre à l'évidence : l'histoire fait rarement partie des priorités dans le développement d'un jeu vidéo. Le constat est certes un peu amer, mais le jeu indé n'a-t-il pas une carte à jouer de ce côté ? Plutôt que se passer d'histoire ou d'en utiliser une bateau pour justifier un gameplay (excellent ou pas, ce n'est pas le problème), ne peut-on pas se mettre à rêver d'une écriture de haute volée ? En tout cas, j'espère de tout cœur voir quelques titres se démarquer du reste de la production dans un proche avenir.

PAR YAVIN



Maintenir une boule sur un élément rotatif ? Un jeu d'enfant !



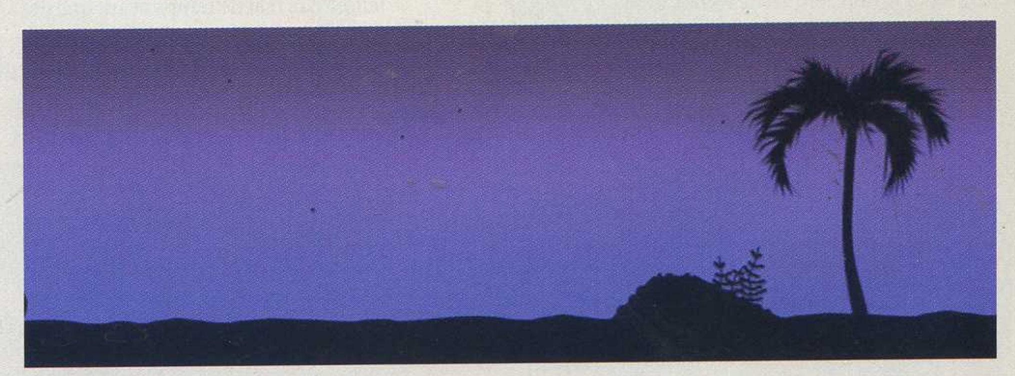
Je vais rouler jusque là-haut, je ne vois pas le problème.

NightSky

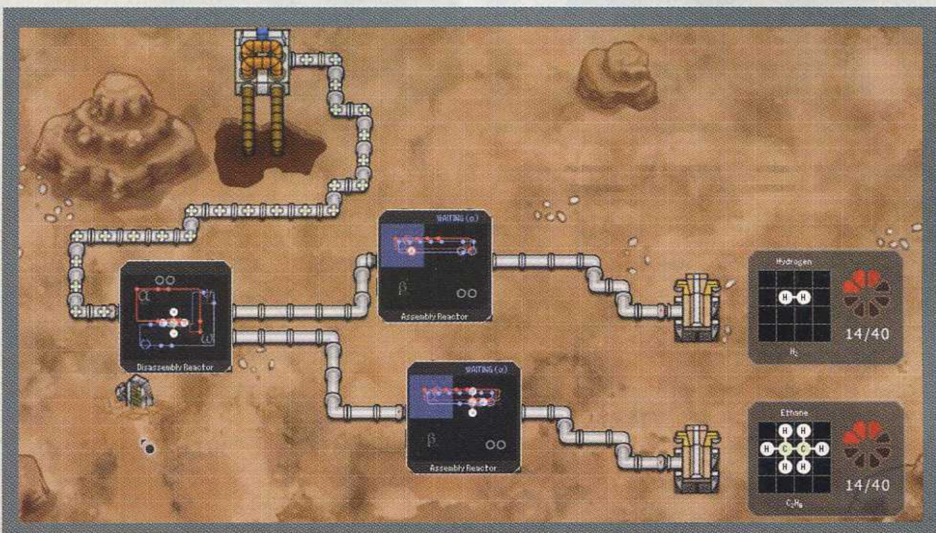
Véritable star de la scène indé, Nicklas Nygren, plus connu sous le pseudonyme « Nifflas », nous a déjà gratifiés de quelques inoubliables pépites. On se souvient par exemple des excellents Knytt et Knytt Stories, FiNCK ou encore Saira. Pour son grand retour, le développeur suédois signe ce magnifique NightSky dans lequel nous devrons traverser un paquet de petits tableaux retors à l'aide d'une sympathique et minuscule bouboule. Pour corser l'aventure, votre héroïne aux courbes affolantes se dote de quelques pouvoirs distribués en fonction des situations rencontrées. Ainsi, lors de certains passages, il sera possible d'accélérer pour franchir les obstacles alors que dans d'autres cas, on ne pourra que freiner sans pouvoir influer sur les mouvements. Un excellent didacticiel nous propose d'ailleurs quelques tableaux afin d'assimiler rapidement les différentes possibilités et permet également de découvrir un univers très sombre à l'ambiance oppressante et aux graphismes particulièrement léchés. Plutôt longue et à la difficulté bien ajustée, l'aventure séduit par la variété des situations rencontrées, mais aussi par cette irrépressible envie d'y revenir moins de trois minutes après l'avoir quittée.

« Un univers très sombre à l'ambiance oppressante et aux graphismes léchés. »

Site : http://tiny.cc/pvp98



Certains tableaux sont plus faciles que d'autres...



Sentez-vous ce liquide dans vos oreilles ? C'est votre cerveau qui s'en va.

Spacechem

La chimie, c'est chiant, on en viendra tous à bout, euh, portant ? Hum, oui, sans doute même si l'on peut enfin tenter d'y comprendre quelque chose à l'aide de ce drôle de jeu de gestion. Ici (sur la planète Mars), vous élaborerez des circuits complexes en fonction des tâches que l'on vous assigne, afin de remplir les objectifs de la mission. Vous construirez également des usines dans le but de transformer des ressources brutes en quelque chose de plus exploitable et affronterez même de sombres menaces venues d'on ne sait trop où. Et tout cela en disposant et en interconnectant des tuyaux. Pour ne rien vous cacher, Spacechem est réservé à ceux qui aiment beaucoup se prendre la tête et aux passionnés de sciences. Ce qui revient un peu près au même, si vous voulez mon avis.

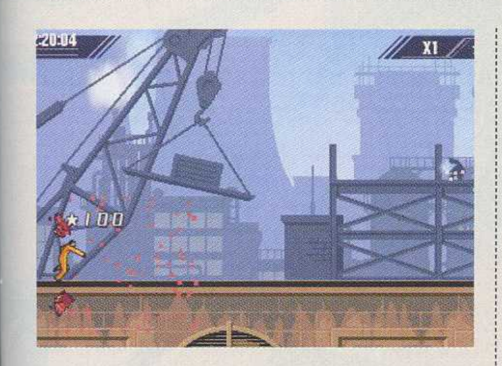
Site : http://tiny.cc/56d7s



Absolute Blue

Depuis la première édition de cette rubrique, je vous ai probablement servi plus de 200 fois le classique « les shoot-em-up se font rares sur PC ». Ce qui n'a donc absolument plus aucun sens. Cependant, que le genre soit bien plus présent qu'avant ne veut pas dire que les titres de qualité ont disparu, comme en témoigne le très bon Absolute Blue. Sans révolutionner le genre, le titre se présente comme un classique façon R-Type et nous emmène dans une tonne de niveaux rétro-futuristes remplis d'ennemis à dézinguer. Pour ce faire, on dispose d'armes de base ainsi que de pas mal d'upgrades à récupérer, ce qui peut s'avérer utile lorsqu'on tombe sur un adversaire qui fait 50 fois notre taille et se distrait en nous envoyant 60 missiles à la figure d'un seul coup.

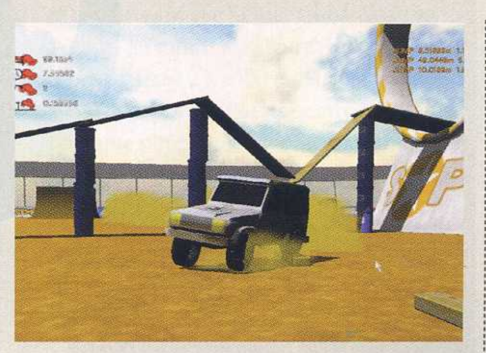
Site : http://tiny.cc/b508v



I must run

Véritable clone du fantastique Canabalt, I Must Run ajoute tout de même un élément d'envergure à l'idée de courir vers l'avant en évitant les obstacles : une vraie fin. Et comme les niveaux ne sont pas générés aléatoirement, on fait travailler sa mémoire pour anticiper ce qui va nous arriver dessus. Le titre est bien foutu mais manque parfois (surtout au début) d'un peu de rythme.

Site : http://tiny.cc/2xnqt



Stunt Playground

Parce que faire partir une voiture en tonneaux avant de l'éclater sur le sol, c'est tout de même assez rigolo, essayez donc ce gros bac à sable permettant de construire des parcours plus tordus les uns que les autres. Les modèles physiques sont un peu limités mais le côté retour en enfance devant la boîte de Lego fonctionne à merveille alors on ne fera pas les (trop) difficiles. .

Site : http://tiny.cc/wb16e



Space Race

Une petite excursion dans un tunnel psychédélique n'ayant jamais fait de mal à personne, montez donc à bord puis partez à la chasse aux anneaux. N'oubliez pas de récolter les items d'accélération tout en évitant ceux qui vous arrêtent net, comme un boulet. Ensuite, tentez de battre les meilleurs scores enregistrés sur les serveurs du jeu et devenez le nouveau roi du monde. Après cela, vous irez quand même voir un ophtalmo.

Site : http://tiny.cc/rma0p

AU JOUR LE JOUR

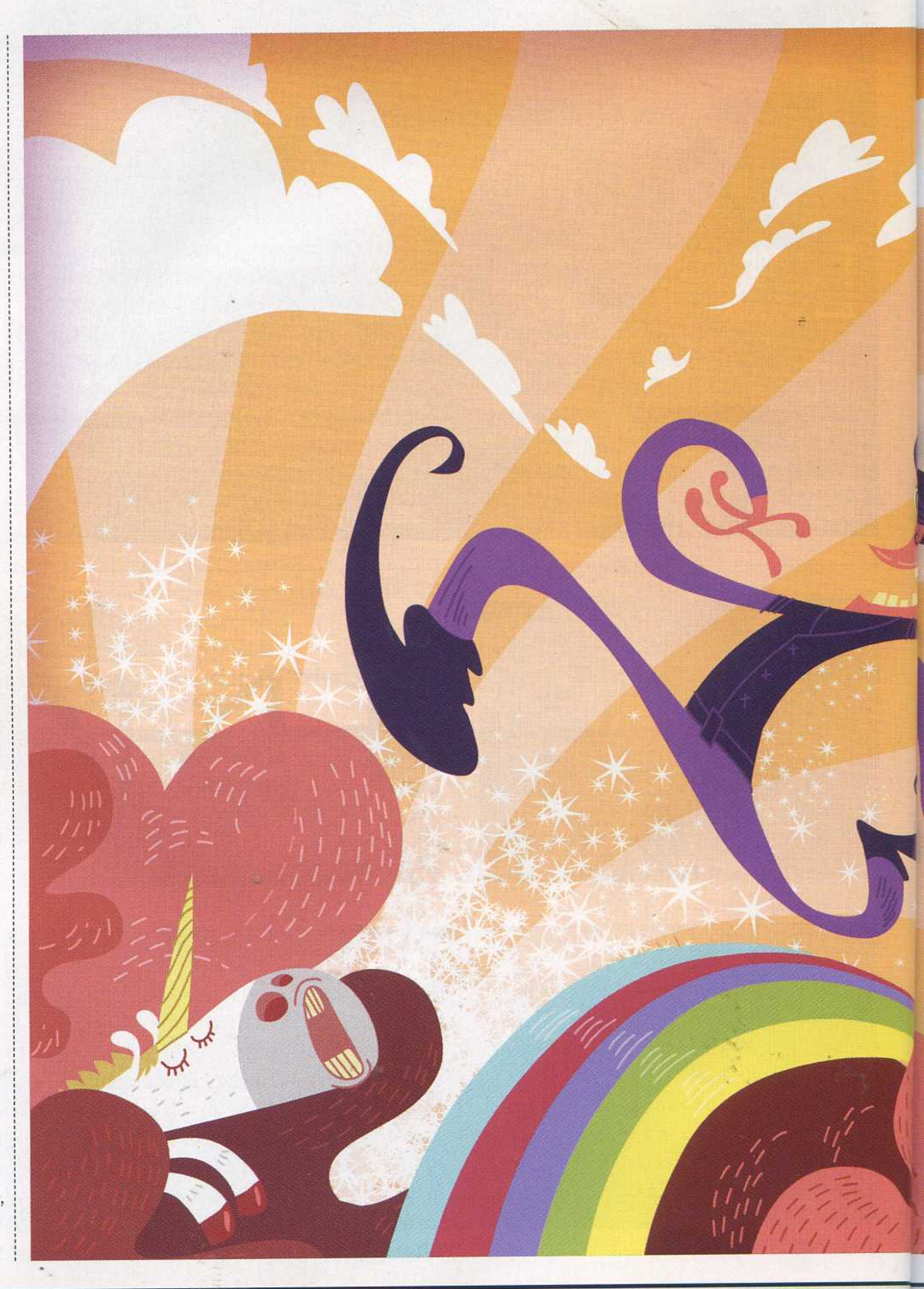
Pauline, qu'as-tu fait de notre cher Lucky ? En 2010, avec sa barbe de trois mois et ses cheveux hirsutes, c'était Pierre Billon de La Bamba Triste. En 2011, on ne le reconnaît plus, avec sa bague au doigt, son petit gilet et son veston cintré. Certains l'appellent même Justin Bibouze. Pauline, mais qu'as-tu fait ?

Jeudi 6 janvier

Dans ses chansons, François Feldman parlait d'un parfum de vanille (Oumagad, la référence), moi, je vais vous causer du parfum de 2011. En ce jeudi 6 janvier de la nouvelle année, entre deux « bons nénés » de collègues toujours aussi lourds, Monsieur Jeu vidéo tease comme un malade. Et en veux-tu des images de la ravissante Lara Croft dans son prochain épisode, et en voilà du Star Wars The Old Republic, et du Dawn of War II Retribution, et du Wakfu (quoi, du Wakfu?), et même du Mytheon, tiens, même si t'en veux pas ! En ce jeudi 6 janvier, je défie aussi le neveu de 11 ans de Kracoukas en duel sur League of Legends. « Honteux », dira Lucky, « Scandaleux », rajoutera Kracoukas, les yeux rougis par la colère. Schtroumpfo, tu t'es bien battu, petit (mais face à moi, tu n'avais aucune chance). La rumeur du jour nous vient du site **www.vg247.com** qui aura été le premier à noter que ces messieurs de Danger Close (auteurs du très moyen Medal of Honor, mais qui s'est vendu admirablement, paraît-il) cherchent un Senior gameplay engineer et un expert en armes et en véhicules pour un projet FPS AAA. Joie. Ou pas. Ouais, ou pas.

Lundi 10 janvier

Des success-stories, des come-back inattendus, de tristes échecs et des arlésiennes incroyables, en ce lundi 10 janvier, le jeu vidéo amuse ses ouailles. La success-story, elle, nous vient de la patrie de Schwarzy, ex-gouverneur de Californie, et elle est née, comme souvent, dans les locaux de Blizzard Entertainment. 4,7 millions de ventes – une paille comme on dit – pour Word of Warcraft: Cataclysm, en un petit mois à peine. Le come-back, lui, s'écrit en trois lettres: A, P et B, comme Anchois Poivrons Beurre de cacahuètes, ou comme All Points Bulletin (Reloaded), dont la bêta ouvre incessamment sous peu



http://apbreloaded.blogspot.com/2011/01/end-of-week-8-update-steps-to-join-beta.html. Le triste échec est à mettre sur le compte de JoWood, et ses jeux en bois… (WooD, le bois… C'est tellement naze que je suis sûr que vous en avez ri), qui tombe en cessation de paiement. Il ne me manque plus que la belle arlésienne, qui se nomme Aliens Colonial Marines et qui sortira en 2011 ! Ou alors qui ne sortira pas ? En 2012 alors ? Il en dit quoi, Randy Pitchford, le boss de Gearbox ? Il sait pas trop lui non plus ? Oublions Randy, tant pis. Pendant ce temps, à Joystick, Lucky noie son bonheur sur Youtube et Pink Fluffy Unicorns Dancing on Rainbows **www.youtube.com/watch?v=eWM2joNb9NE**). Que cet homme est soudain étrange…



Mercredi 12 janvier

Kracoukas couve sa 58e grippe de la semaine, Lucky est à Seattle pour Portal 2, Savonfou est porté disparu… La rédaction est aussi vivante que Pripiat après la catastrophe de Tchernobyl. D'ailleurs, j'ai une petite nouvelle qui nous vient de par là-bas, et qui nous fait aussi chaud au cœur que la vodka locale : les développeurs de S.T.A.L.K.E.R. 2 promettent une version PC de leur FPS toute nickel, toute hardcore, toute pas tirée par le bas par les standards consoles.

En attendant cet heureux événement attendu pour… 2012 ?… nous jouerons à FEAR 3, repoussé de quelques semaines. Non, je rigole. Mais de toute façon, on s'en balance la souris à molette parce qu'aujourd'hui, oui, aujourd'hui, c'est la guerre des superhéros ! Et les superhéros, ben c'est cool. DC Universe Online débarque aux States alors que Champions Online annonce sa reconversion en Free 2 Play. [Maintenant, à trois, vous tirez tous la tronche : 1, 2, 3.] Paco Rabanne avait juste un peu de retard sur son calendrier ; l'apocalypse, c'est pour bientôt, même qu'elle nous vient d'Europe de l'Est et qu'elle s'appelle Sniper Ghost Warrior 2. Pire, ou au moins aussi pire : une enchère sur Ebay fixée à 15 000 dollars en achat immédiat, pour acquérir quatre noms de domaine pour supporter Sarah Palin (dont **www.palinisback.com**) avec en prime, une Xbox 360 et Kinect. Glop.

Mercredi 19 janvier

Drame à la rédaction : nous galérons comme des galériens pour écrire nos pages. Lucky aura ce bon mot (quoiqu'un peu sale) : « Où est passée notre inspiration Sundin ? Je crois que je l'ai vomi dans mes toilettes en revenant du Chilien l'autre soir ». De l'inspiration, l'industrie vidéoludique n'en manque pas, elle, avec des patchs, des DLC et des news en pagaille. Tiens, par exemple, Portal 2 sera cross platform PS3/PC. Ha ha. Ha ha ha. Haahahahahhah !

Hmm, désolé. Un autre truc un peu fou tiens, DC Universe Online (notre focus) est premier des ventes hebdomadaires de Steam **www.steampowered.com**. Je me souviens encore du coup de téléphone de Cyd (smiley étonné) : « Euh, Sundin, c'est pas trop mal ton truc… » (smiley super-étonné). Et une petite dernière, la 3DS, véritable star des sites de la presse spécialisée depuis quelques jours, sera commercialisée en Europe à un prix avoisinant les 249 euros, si on en croit le site Amazon. Parce que nous aussi on a le droit de vouloir jouer à Nintendogs + Cats, vos dons sont les bienvenus (nous reverserons une petite partie à l'association des buveurs de chupito géants). Finissons-en avec cette très bonne histoire racontée par Kotaku : un employé de Riot, qui travaillait notamment sur la mise en place d'un système pour éradiquer les mauvais comportements en jeu, se fait licencier pour avoir insulté puis banni un joueur dans un match retransmis en streaming sur une web-tv **http://kotaku.com/5737398/when-mods-are-banned-for-being-dickwads**. Euh, comment on dit ? LOL ?

Vendredi 21 janvier

3DS, 3DS, 3DS, 3DS, tout le monde – et surtout Death Pote – ne parle que de trois-dé-aisse ! Et le PC alors, hein ? Il est où le PC avec ses tours de 8 kilos et ses écrans bleus à répétition ? L'annonce du Free 2 Play Metal Assault, développé par les illustres mecs de GNI Soft, ce n'est pas de la news mieux que la 3DS, ça ? Et la bêta ouverte de Men of War : Assault Squad, c'est pas un truc de fou ça aussi ? Et le patch pour Evochron Mercenary ? Et le nouveau trailer de l'incroyable Earthrise ? Bon, OK, je pleure des camions-citernes de sang tellement c'est moche. Mais vouloir une 3DS, ce n'est peut-être pas un si gros péché que ça ? Non ?

Allez, on se reprend, et on se calme en allant sur **www.donothingfor2minutes.com** (c'est vachement dur j'vous jure !).

Maintenant, vous tapez ça dans votre navigateur : **www.zigonet.com/wii/il-bat-le-record-du-monde-du-temps-passe-a-jouer-a-super-mario-en-chute-libre_art19101.htm**, et vous vous demandez comment un journaliste peut avoir envie de battre le record du monde (Guinness Book approuved) du temps passé à jouer à Super Mario Galaxy 2 Wii en chute libre ? Ils sont malades, ces Hollandais ! Bon, non, sans déconner, et cette 3DS alors ? Qui m'en envoie une ? Hein, la 3DS ? Elle est où ? Elle est oùùùùùùùùùùùùù ?

SUNDIN

ERIK JOHNSON
Project manager chez Valve depuis des années, Erik Johnson fait partie de ces hommes de l'ombre qui évaluent en amont les besoins d'un projet, structurent le travail et répartissent les tâches. Il est impliqué dans la plupart des jeux Valve sortis ces dernières années.

« HALF-LIFE DOIT ÊTRE AUSSI BEAU QUE POSSIBLE. POUR DOTA, LA LISIBILITÉ PRÉVAUT. »

LES ANCIENS SERONT DÉFENDUS

Plus qu'un jeu, DotA est une religion. Changer une boutique de place, modifier le plus petit élément de son gameplay remettrait tout en cause. En comparaison, sortir une édition revue de la Bible où Adam et Eve mangeraient une banane serait moins un blasphème qu'un fait divers. Du coup, **Valve cultive un certain mystère autour de son projet DotA 2.** Nous avons néanmoins pu avoir un petit aperçu de ce qui nous attend.

Joystick : Vous communiquez peu autour de DotA 2. Ma première question sera donc simple : qu'allez-vous garder ou changer par rapport à DotA ?

Erik Johnson : Du point de vue de Valve, DotA possède un gameplay très fort, une mécanique de haute précision qui repose sur une carte, des héros, des pouvoirs, des items très finement équilibrés les uns par rapport aux autres. Et il faut reconnaître que ces dernières années où il bossait seul, IceFrog a fait preuve d'une excellente vision du jeu. Si bonne que nous en sommes venus à penser que s'il acceptait de se joindre à nous, nous pourrions bosser sur un DotA 2. Maintenant, à quoi ça nous servirait de réinventer la roue ? L'équipe ne touche pas au gameplay, elle se concentre essentiellement sur les héros. À quoi ressemblent-ils dans un jeu triple A ? Quelle voix ont-ils ? Comment leur donner vie ? Vingt millions de joueurs attendent ces réponses.

Vous ne touchez donc pas au gameplay, mais quels héros allez-vous garder ?

Il est prévu qu'à la sortie du jeu, fin 2011, tous les héros que compte actuellement DotA soient dans DotA 2. Sans eux le jeu ne serait plus le même. Et si notre blog n'en dévoile que trois pour le moment, cinquante sont déjà jouables sur notre version de développement.

Alors, mis à part un design next-gen, qu'est-ce que Valve peut apporter au jeu ?

Un chat vocal dédié, des serveurs hébergés sur Steam, un outil pour décortiquer les replays sous tous les angles, ce genre de chose. Et sur le long terme, attendez surtout de nouveaux héros. Mais DotA, notez que ça vaut également pour d'autres jeux, brille surtout par sa communauté. Pour y jouer correctement, vous devez assimiler un nombre incroyable de choses. Les pouvoirs de tel ou tel personnage, les combos d'items qui fonctionnent dans telle ou telle situation… Au final, même quand ils ne jouent pas, ses joueurs discutent gameplay, postent sur les forums pour s'échanger des stratégies, écrivent des guides pour leurs héros préférés… Nous pensons devoir bâtir quelque chose autour de ça, trouver un moyen de récompenser d'une façon ou d'une autre l'investissement des joueurs. Nous voulons qu'un joueur expérimenté partage son savoir avec des novices.

Pourtant les joueurs de DotA ne sont pas très réputés pour leur patience envers les novices...

Certes, ce ne sont pas tous des philanthropes ! Mais si quelqu'un enseigne à ces novices les rudiments du jeu, il n'y aura plus de novices ! (rires)

Concrètement, à quoi peut-on s'attendre ? Un site communautaire géré par Valve, rassemblant les guides et forums du jeu ?

Absolument. Ensuite, pour ce qui est des guides, nous comptons les intégrer directement en jeu, afin que chacun y ait facilement accès. Ils sont rédigés par les joueurs eux-mêmes, et notés par d'autres. Puis, si un guide est reconnu de tous, nous récompensons son auteur. Sur le papier, ce système profite à la fois aux novices et aux joueurs chevronnés. Nous misons beaucoup là-dessus.

Qu'offrez-vous aux joueurs ? Des chapeaux comme dans Team Fortress 2 ?

(rires) Je crois que TF2 occupe déjà ce marché ! C'est assez fou d'ailleurs. Les joueurs en sont dingues ! Mais sérieusement, pour ce qui est de DotA, nous n'avons encore rien arrêté au sujet des récompenses. Cela dit, c'est drôle que vous parliez de ce jeu. Il nous a fascinés. Le comportement de sa communauté est étonnant sur le long terme, et elle nous a beaucoup appris sur ce qu'une poignée de joueurs soudés et enthousiastes pouvaient créer pour leur jeu favori.

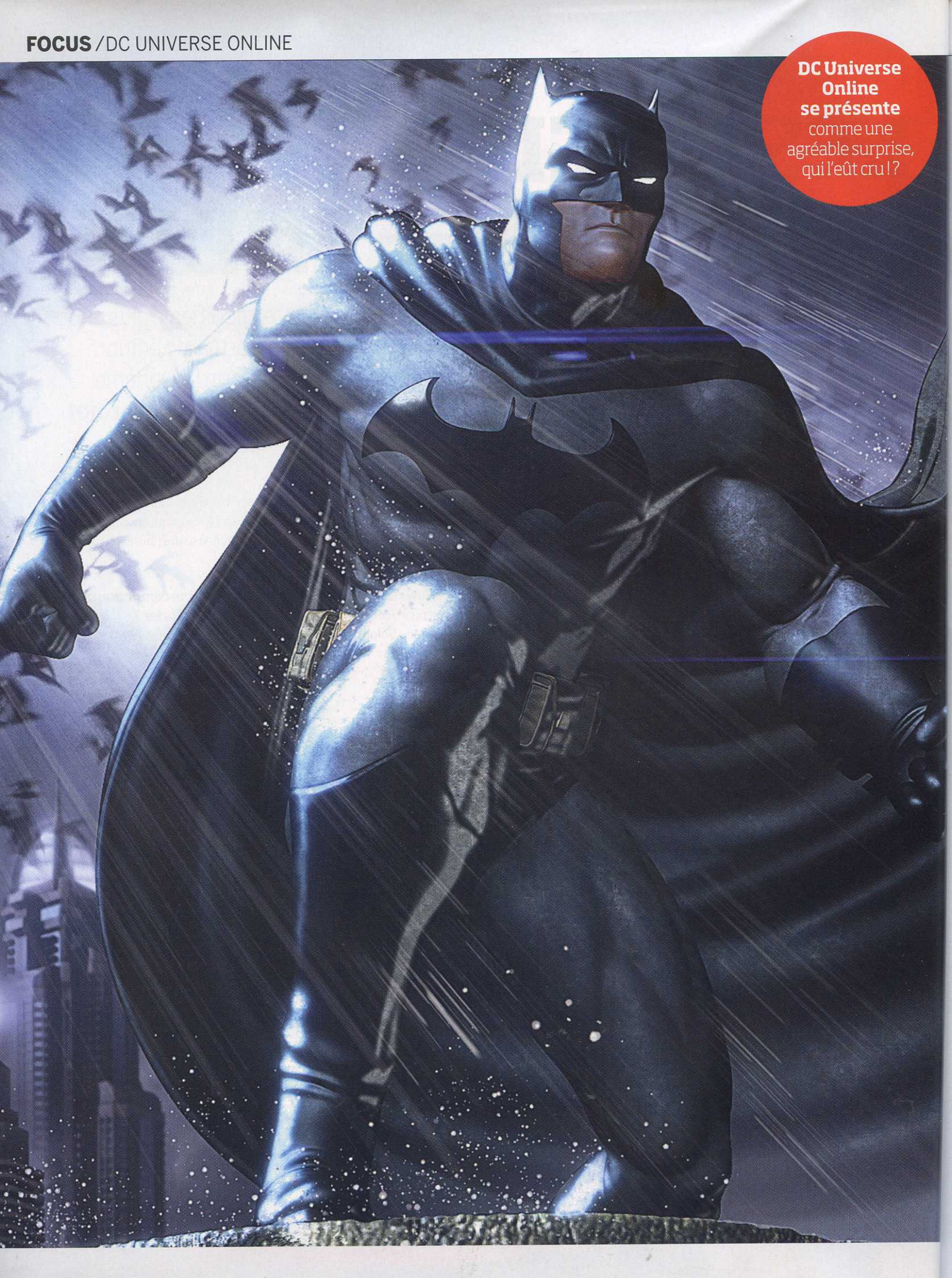
DotA appartenait à une communauté, allez-vous vous l'approprier ?

DotA 2 restera un jeu communautaire. Nous voulons que les joueurs participent à son développement. Valve a toujours respecté les moddeurs et les personnes créatives. Ici nous ne sommes plus dans un FPS, c'est un peu différent, mais nous ferons une place aux joueurs qui travaillent à améliorer le jeu, bien sûr. D'ailleurs, vu que le jeu tourne sur le moteur Source, vous aurez accès à notre SDK ; bien qu'il ait besoin de quelques ajustements pour coller à un gameplay non orienté vers le FPS. Quoi qu'il en soit, de notre point de vue, l'intérêt de DotA, qui ne compte qu'une map finalement, ce n'est pas tant sa carte que ses héros.

Tant que nous en sommes à causer Source Engine, les effets next-gen que vous tentez d'insuffler au jeu ne nuisent-ils pas la lisibilité de l'action ?

Vous venez de mettre le doigt sur le plus gros problème que nous avons à surmonter. Potentiellement, nous avons dix héros qui peuvent lancer vingt actions en cinq secondes. Quand vous bossez sur un Half-Life, votre équation est simple : le jeu doit être aussi beau que possible. Pour un DotA, la lisibilité passe avant tout. C'est déroutant, et équilibrer la balance beauté/simplicité nous prend énormément de temps et d'énergie ! Pour trouver cet équilibre, il n'y a pas de secret : il faut tester le jeu, encore et encore. D'ailleurs, soyez prévenus : avant l'ouverture officielle des serveurs, nous prévoyions une très large bêta. Nous espérons vous y voir.

PROPOS RECUEILLIS PAR LUCKY



DC Universe Online se présente comme une agréable surprise, qui l'eût cru !?

BASTON À TOUT PRIX

DC Universe Online

Pendant que Mister Coquin arpente les ruelles étroites de City of Heroes, un nouveau héros est né : Brutor ! Un diplomate gréco-romain qui délivre la bonne parole à coups de mandales jusqu'à ce que le message arrive au cerveau. Tout en finesse !

Genre MMORPG
Éditeur SOE
Développeur SOE
Âge conseillé 12+
Site www.dcuniverseonline.com
Prix 44 euros environ + un abonnement mensuel de 12,99 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2.4 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 512 Mo
Texte & voix en français

EN RÉSUMÉ
Sans être le MMO de l'année, DC Universe Online s'en tire plutôt bien ! Le rythme des combats est nerveux, l'action est omniprésente et l'univers accrocheur. Reste qu'il faut aimer se retrouver dans ce qui est plus proche d'un beat them all que d'un RPG.

PLUS
- Prise en main facile
- Omniprésence des héros
- Combat nerveux...

MOINS
- ...Quoiqu'un peu brouillon
- Journal de quêtes
- Serveur non francophone

VERDICT -/20

Manque de communication, pas de matraquage marketing, une bêta éclair et très peu de serveurs disponibles à sa sortie... DC Universe Online n'a décidément pas été très soutenu par Sony Online Entertainment. À croire qu'il faisait office de vilain petit canard. Le genre de titre dont l'éditeur a honte ! Celui dont il faut cacher les mécaniques de jeu et le contenu par peur de voir de potentiels acheteurs se faire la malle. De toute façon, la licence assurera les ventes, n'est-ce pas ? Avec une telle politique, il est tout à fait normal que tout le monde se soit interrogé sur la qualité finale du produit : si on nous cache tant de choses, c'est que ce MMO doit être moisi ! C'est d'ailleurs grosso modo ce que j'ai dit à Sundin lorsqu'il m'a tendu la clé et le client du jeu. Difficile alors de ne pas s'engager dans ce monde persistant sans quelques a priori négatifs. Pourtant, je vais me rendre compte assez rapidement que DCUO s'avère être plutôt une bonne surprise...



Ne comptez pas prendre le temps de vous balader, il y a toujours un ennemi à frapper !

Batman & Co

Même si certains confondent toujours les personnages de chez Marvel avec ceux de DC Comics, l'univers des superhéros parle à tout le monde. À tel point que si on demande à une ménagère de moins de 50 ans de citer un héros, on peut être sûr que le nom de Superman ressortira, sans citer forcément son créateur. Pourtant, à y regarder de plus près, DC Comics ne possède pas un univers très attirant, avec de nombreux protagonistes passés de mode. Qui connaît Aquaman ? Que l'on pourrait reléguer au rang de maître nageur de la piscine municipale du coin. Et qui se souvient de Green Lantern ? Un gars qui pourrait finir au fond d'un jardin écolo avec des lucioles. Ce genre de noms peu connus et pas franchement sexy, l'univers de DC en est rempli. Heureusement, il y a des personnages cultes qui suffisent à rehausser le niveau et à pousser les joueurs à tenter l'aventure : j'ai nommé Batman et son ennemi de toujours, le Joker. Ces deux têtes d'affiche ne sont pas les seules à créer l'engouement autour de DC Universe Online, mais elles y contribuent fortement. Histoire d'être totalement dépaysé, SOE a décidé de plonger les joueurs dans deux villes fictives, mais cultes : Gotham, repaire de l'homme chauve-souris, et Métropolis, cité de Superman. Vous pouvez naviguer sans contrainte entre les différents quartiers de ces deux métropoles pour accomplir de nombreuses missions, toutes commanditées par un protagoniste plus ou moins connu. J'avoue avoir une préférence pour >>>

« Ceux qui se contentent de bourriner sans réfléchir n'y verront qu'un vaste champ de bataille confus et sans intérêt. »



Soulevez des voitures ou d'autres éléments du décor pour les balancer sur vos victimes.

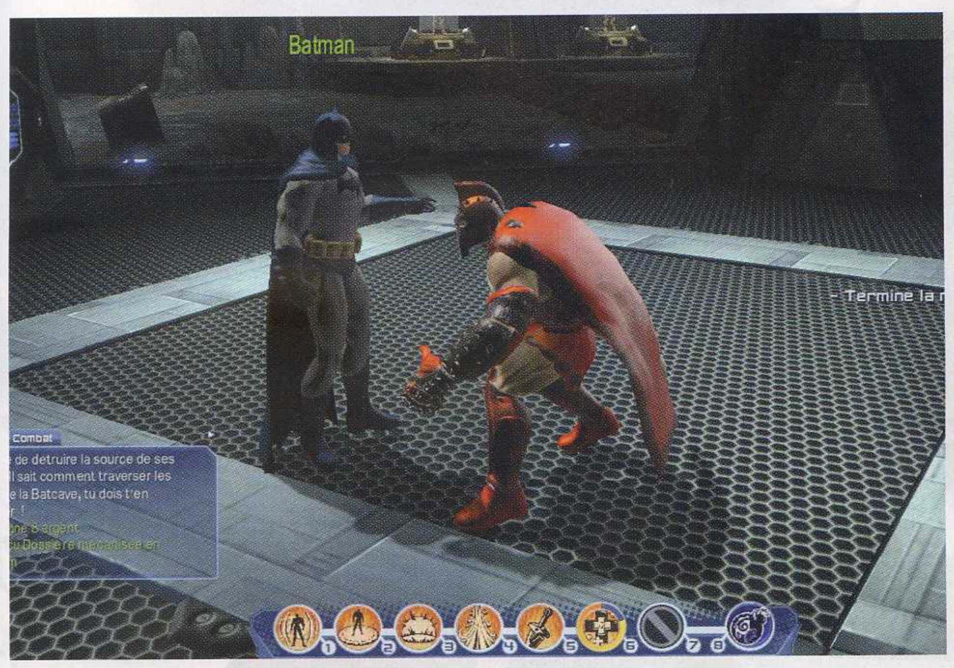
>>> les ruelles sombres de Gotham, mais chacun ses goûts, hein ! De toute manière, l'ensemble du design s'avère réussi. Le style comics est naturellement présent et met en scène des avatars plutôt agréables à regarder. Visuellement, DCUO n'a vraiment pas à avoir honte de s'exhiber. D'autant plus que SOE a réussi à intégrer parfaitement une grande partie de ses héros et criminels de légende. Contrairement au Seigneur des Anneaux online, dont les individus cultes, comme Gandalf, sont inaccessibles pour le joueur, c'est totalement l'inverse dans DCUO. Vous croiserez de nombreuses légendes, vous discuterez avec, combattrez à leurs côtés, vous irez même les sortir du pétrin... Bref, on a vraiment la sensation de faire partie de cette grande famille de héros sans être relégué au second rôle. Comme celui d'un Captain Corn-Flake, sauveur du petit-déjeuner équilibré ! Histoire de pousser l'ambiance un peu plus loin, de nombreuses missions se concluent dans une instance scénarisée, réalisable en solo, comme secourir Robin des griffes de Poison Ivy ou encore aider Batman à combattre un clone dans la Batcave ! Rien que pour ça, l'immersion dans l'univers fonctionne vraiment bien.

Pas le temps de s'ennuyer

Avant de vous battre aux côtés de Lex Luthor ou de Superman, vous devez choisir votre camp. C'est lors de la création de personnage qu'il faut établir un plan de carrière en tant que criminel ou héros. Une création d'avatar qui laisse d'ailleurs un peu sur sa faim. Il faut dire que l'on est très loin de la multitude de choix morphologiques disponibles dans City of Heroes. Ici, seule la taille peut être modifiée (petit, moyen ou grand). Évidemment, vous pouvez tout de même sélectionner différentes coupes de cheveux et des couleurs pour votre costume, ainsi que plusieurs parties de votre tenue. Top du kitsch avec des collants rose fluo ou tenue de bon goût à la fois sobre et classe, il y a de quoi créer un personnage à l'apparence unique. Du côté des compétences, le choix doit se focaliser sur un pouvoir (feu, glace...) et une arme (épée, pistolet...). Sans oublier votre mode de déplacement : vol, super-vitesse, acrobatie (quel que soit votre choix, vous aurez une véritable sensation de liberté, c'est un bon point).

Tout feu, tout flamme

L'essence même d'un superhéros réside dans ses pouvoirs qui le rendent exceptionnel. Comme Lucky, alias Mojito Man, qui devient invulnérable aux coups après avoir bu quelques litres de rhum, ou Yavin, connu sous le nom de Undead Rider. Vous savez maintenant pourquoi il n'enlève jamais son casque ! Mais loin de moi l'idée de vous révéler tous les superpouvoirs des membres de la rédaction, alors revenons à nos kebabs. Pour votre avatar, vous devrez choisir parmi une liste de pouvoirs : feu, glace, gadgets, mental, nature et sorcellerie. Chacune de ces branches est divisée en deux. Par exemple, le feu se décline en Immolation et Ignition. Chaque catégorie propose une douzaine de pouvoirs liés au feu. Au niveau des déplacements, c'est sensiblement la même chose puisque vous aurez une quinzaine de compétences dédiées. Par exemple, le vol permet de créer des zones de hautes pressions pour renverser les ennemis. Et comme si ça ne suffisait pas, vous pouvez choisir parmi plus d'une vingtaine de pouvoirs emblématiques : utiliser des Batarangs comme Batman, lancer un laser sortant de vos yeux à la Superman, posséder une force exceptionnelle... Potentiellement, vous aurez plus d'une cinquantaine de pouvoirs à votre disposition, mais attention, vous ne pouvez en utiliser que six en combat. À l'instar de Guild Wars, il faudra donc créer votre panel de sorts ! En sachant qu'ici, vous pouvez utiliser deux modes de combats : dégâts et défense. L'avantage, c'est qu'il est possible d'alterner entre ces deux modes à tout moment et que vous pouvez également changer vos sorts quand vous le souhaitez. Ça permet de tester les meilleurs combos pour rendre votre héros efficace. En revanche, il est impossible de débloquer tous les pouvoirs listés ; s'il s'avère que vous préférez la branche Ignition à celle d'Immolation, il faudra débourser quelques dollars virtuels pour réinitialiser tous vos points.




Une fois de plus, je viens de sauver les fesses de Batou. Ce n'est plus ce que c'était, ces héros !


Par la force de la conjoncctiviiiteeeeee !

« On a vraiment la sensation de faire partie de cette grande famille de héros. »

Dès vos premiers pas en jeu, vous aurez de quoi vous occuper avec de nombreuses missions mises à votre disposition. Ces dernières proposent, selon votre camp, d'éliminer la vermine des rues ou de corrompre des flics. Pour exécuter vos objectifs, il suffit de regarder les indications affichées sur la map et de suivre une flèche indiquant le lieu vers lequel il faut s'orienter. Si les développeurs semblent avoir pensé à tout pour nous simplifier la vie, ils ont totalement oublié de travailler sur le journal de quêtes. Ce dernier n'est pas structuré par secteur ni par ville. Du coup, lorsqu'un grand nombre de missions vous a été assigné, vous devez toutes les faire défiler pour savoir laquelle se déroule dans votre secteur. Concernant la diversité des objectifs, rien d'extraordinaire ne sort du lot. On retrouve tout ce qu'il y a de plus basique dans la majorité des MMO. Au lieu de tuer dix loups, de ramener vingt peaux d'ours et de récupérer trois morceaux de viande de mouton, vous allez latter des criminels ou des flics. Totalement orienté sur l'action, DCUO n'a malheureusement rien d'au>>>

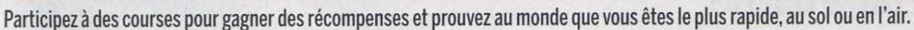


Parler ? C'est pour les noobs !

Évelyne Thomas nous l'a assez rabâché, dans la vie, chacun fait ses propres choix. Sur DCUO, c'est pareil.

Pas de blabla, ici il faut latter tout ce qui se présente sous vos poings ! Si vos pouvoirs constituent un atout indéniable lors des phases d'affrontement, votre arme reste une valeur sûre lorsqu'il s'agit de botter quelques culs. Il existe dix styles de combat disponibles dès la création de votre avatar : arc, bagarreur, pistolet double, une arme de mêlée dans chaque main, foudroiement, arts martiaux, une arme de mêlée dans une main, fusil, bâton et une arme de mêlée à deux mains. Au fil de votre progression, vous gagnez des points à attribuer dans votre style de prédilection afin de débloquer des combos réalisables avec les boutons de la souris. Comme le coup de grâce du bagarreur qui s'exécute avec trois pressions courtes puis deux pressions longues sur le clic gauche. Certains coups sont meurtriers, d'autres assomment ou renversent les cibles. À vous d'exécuter les bons coups au bon moment afin d'être le plus efficace possible.





Participez à des courses pour gagner des récompenses et prouvez au monde que vous êtes le plus rapide, au sol ou en l'air.





Les affrontements contre les boss ne sont jamais bien difficiles.

>>> tre à proposer pour occuper son temps. Ici, il n'y a ni artisanat pour créer des objets, ni pets à collectionner. En revanche, il est possible de participer à des courses éparpillées aux quatre coins des villes ou d'arpenter la cité en quête de points d'exclamation colorés dévoilant des éléments de background. Le genre de trucs qui permet d'entendre Loïs Lane raconter une petite histoire locale. Mais à moins d'être totalement réfractaire au beat them all, vous aurez toujours de quoi vous occuper ! Sans compter les Raids, Alertes et autres instances (voir encadré), qui se débloquent au fil de votre progression.

Bourrin, mais pas que...

Au niveau du gameplay, DCUO se prend facilement en main. Les touches du clavier permettent de se déplacer et d'utiliser ses pouvoirs alors que la souris oriente la caméra et sert à enchaîner les combos liés à son arme. Lors de vos premiers niveaux, le jeu pousse à mitrailler le clic gauche afin d'infliger un maximum de dégâts, ce qui rend les combats peu intéressants et assez confus, surtout quand plusieurs adversaires vous tombent sur le coin du nez. Mais en débloquant de nouveaux coups et en faisant l'effort de les exécuter, on s'aperçoit rapidement de l'intérêt de ne plus matraquer sa souris comme un dératé. Je vais prendre en exemple mon personnage, bagarreur de son état. C'est-à-dire qu'il inflige des dégâts à mains nues. Si je clique sans arrêt, mon perso va enchaîner les coups de poing basiques. Visuellement, ça donne l'impression de taper en continu jusqu'à la mort de l'adversaire. C'est rigolo, mais totalement inefficace. En revanche, si je prends le temps d'enchaîner un combo, l'animation semble plus lente et plus hachée, mais le résultat est diablement plus concluant. Déjà, car les coups avancés provoquent des effets comme renverser ou assommer une cible. Ensuite, car les dégâts portés s'avèrent nettement plus élevés. Le verrouillage d'une cible est également un aspect qu'il ne faut pas laisser de côté, ça permet de se focaliser sur une proie précise dans une mêlée. Quant à la garde, elle offre la possibilité d'interrompre les effets de contrôle et de diminuer les dommages reçus. Évidemment, il faut s'habituer à enchaîner tout ça rapidement, car les combats sont très nerveux, voire brouillons par moments. Mais avec l'habitude, on s'en sort vraiment bien et on arrive à mettre à terre plusieurs ennemis rapidement, sans faire n'importe quoi. C'est à ce moment qu'on prend réellement du plaisir.

Raids Alertes !

Du côté des instances, DCUO propose plusieurs catégories. Les Duos permettent à deux joueurs de se lancer dans un scénario propre, comme investir l'université de Gotham pour enrayer les plans de Felix Faust qui convoite les pouvoirs de Black Adam. Pour les Raids, vous avez le choix de plonger au cœur de la Batcave avec huit coéquipiers, pour agir contre les activités de Brainiac, le grand méchant local. Du côté des Alertes, vous pouvez rejoindre l'asile d'Arkham pour remettre de l'ordre en ce lieu qui vient de tomber sous la coupe d'un trio infernal : Poison Ivy, Mister Freeze et l'Épouvantail. On remarque qu'il est assez facile de se lancer dans une instance sans être obligé de réunir de nombreux joueurs. Il suffit de se mettre dans une file d'attente et de s'occuper pendant qu'une place se libère. Vous êtes ensuite téléporté directement à l'entrée de l'instance en question. Sachez qu'il ne faut pas énormément de temps pour venir à bout des objectifs, en général, une vingtaine de minutes suffisent à boucler un « donjon », et plusieurs scénarii sont proposés par catégorie. De quoi vous occuper quelque temps !







Il faut être rapide pour enchaîner les bons sorts quand il faut.



Ce minable Aquaman tente de s'opposer à ma force primaire ! Va t'acheter un poisson rouge et retourne dans l'océan !

« Les développeurs ont dissocié les caractéristiques des objets du look général de votre personnage. »

Ceux qui se contentent de bourriner sans réfléchir n'y verront qu'un vaste champ de bataille confus et sans intérêt. J'ai d'ailleurs poussé le vice jusqu'à tester le gameplay au paddle, comme si je jouais sur PS3. Le résultat n'a pas été satisfaisant, même si l'ensemble ne pose pas de problèmes particuliers. Le gros point noir vient du manque de réactivité des commandes au pad lorsqu'il s'agit de réagir rapidement lors des combats : lancer plusieurs sorts simultanément, tout en déplacement la caméra et en changeant le verrouillage de cible, tout ça est beaucoup plus confus et nettement moins agréable à jouer.
Que ce soit au clavier ou au pad, l'ensemble du jeu s'avère malheureusement trop facile. Il ne faut que quelques jours pour atteindre le niveau maximum fixé à 30. Et aucun ennemi ne résiste réellement à vos assauts. D'un autre côté, si on veut voir le positif, on dira que cela donne la possibilité de jouer très souvent seul et de créer rapidement de nouveaux personnages aux pouvoirs différents.

Et la suite ?

Pour ce qui est du contenu haut niveau, DCUO tente d'occuper les fans via des raids afin d'obtenir des marques nécessaires pour débloquer des armures légendaires. Ces dernières ne sont autres que celles de Batman, Superman, Robin et autres, avec un design modernisé. De quoi susciter l'envie des joueurs, comme ceux qui courent après le T11 dans World of Warcraft. C'est ni plus ni moins le même système qu'offre aujourd'hui le MMO de SOE. Vous voilà donc prévenu ! Si jamais enchaîner les mêmes instances en boucle pour obtenir un morceau d'armure ne vous intéresse pas, vous risquez de rapidement vous ennuyer. La viabilité de DCUO

>>>





Votre pouvoir détermine votre rôle dans le groupe. Le feu et la glace vous octroient la place de tank.

Qui a la plus... longue ?

Comme dans tout MMO qui se respecte, DCUO propose aux joueurs de mesurer leur force. Alors, qui a la plus longue... cape ? Pour le savoir, les affrontements entre joueurs s'organisent de plusieurs manières. Vous pouvez choisir de vous connecter à un serveur JcJ pour vous mettre ouvertement sur la tronche avec la faction adverse dans les rues de Gotham ou de Métropolis. Sur un serveur PvE, il faut activer l'option JcJ pour se battre avec un joueur d'en face. Sinon, vous pouvez participer à des arènes qui proposent des objectifs à chaque faction, un peu comme les champs de bataille de WoW, mais en moins passionnant, il faut l'avouer. Au milieu de ça, vous pouvez débloquer des personnages légendaires, comme ce tocard de Robin ou le Joker. Le seul intérêt est évidemment d'être dans la peau de son héros favori, et d'utiliser ses pouvoirs propres le temps d'une session de jeu.

>>> tient donc à pas grand-chose. Reste à voir combien de joueurs continueront leur petit bonhomme de chemin une fois la période d'essai terminée. Surtout que Champions Online propose désormais un accès gratuit à ses serveurs et risque d'attirer quelques fans de superhéros en collants dans ses filets. Un autre des bémols qui risque de rebuter quelques accros réside dans l'impossibilité de ne jouer qu'entre Français. Même si le jeu est entièrement localisé dans notre langue, DC propose uniquement des serveurs américains et européens. C'est-à-dire que vous traînerez vos guêtres au milieu d'Allemands, d'Espagnols et d'Anglais, tout en parlant la langue de Shakespeare sur les canaux







Les instances en mode difficile proposent des combats plus tactiques.



Attention au Joker, il a toujours un tour dans sa manche pour vous mettre hors d'état de nuire.

de discussions généraux. Ce qui prouve une fois de plus que SOE n'a pas cru en son produit en ne proposant aucun serveur propre à chaque pays.
Au risque de me répéter, ça n'enlève rien au fait que DC Universe Online a été pour moi une bonne surprise. Plus que je ne l'aurais cru de prime abord, j'ai vraiment pris plaisir à arpenter cet univers en long et en large, et ce, malgré ses défauts. Je vais même vous faire une confidence : il se peut que je reste encore un peu aux côtés de Batman et consorts, donc si vous voulez me rejoindre...

CYD

Chacun son style

Que ce soient les arènes JcJ ou les instances PvE, vous aurez des récompenses à récupérer en menant à bien vos objectifs. Il s'agit de marques de triomphe, de victoire et autres, qui servent de monnaie d'échange pour obtenir des morceaux d'armures légendaires. Ces dernières sont disponibles dans la Tour de guet (QG des héros) ou le Hall de la Fatalité (QG des criminels). C'est là où vous pouvez admirer vos futures récompenses, comme une version moderne de l'armure de Batman. Terminé les collants gris et le slip noir en lycra, ici, on est dans des matériaux résistants qui donnent une allure plus classe et moins kitsch ! Notez que la vraie bonne idée présente dans DCUO est le fait que les développeurs ont dissocié les caractéristiques des objets du look général de votre personnage. Pour faire simple, sachez qu'à chaque fois que vous trouvez une partie d'armure, vous débloquez un style (gréco-romain, égyptien, ninja, robot...) pour votre costume. Vous pouvez alors appliquer le visuel que vous voulez en vous faisant un total look de démon. Par la suite, si vous trouvez un casque de militaire avec de meilleures caractéristiques, vous pouvez l'équiper sans que le visuel de votre personnage ne soit affecté. Voilà une idée bienvenue et plutôt cohérente pour un superhéros qui, du coup, peut arpenter les rues de la ville avec un costume ridicule, mais aux caractéristiques qui déboîtent !



En groupe, évitez de faire n'importe quoi au risque de mettre vos coéquipiers en danger.



Les armures de légende sont exhibées aux yeux de tous afin de susciter l'envie.

Opinion

PAR SUNDIN

Sans talent, point de salut !

Les meilleures soupes se préparent dans les vieux pots, ai-je coutume de dire 128 fois par an. Néanmoins, sous cet adage moisi et vieux comme le monde, il y a bien un soupçon de vérité que les studios, et en particulier les petits studios, ont bien saisi. On ne compte plus ces projets qui se vantent de « revenir aux sources », expression sans trop de consistance (et argument marketing) qui lie le projet en question aux gloires passées, tous les Beat them all et autres Shoot them up bien hardcore des années 90. Malheureusement, sans talent, point de salut ! Si le Lucha Fury de Punchers Impact rappelle ce bon vieux Double Dragon, ou si Super Meat Boy a ravivé chez nous les plus beaux souvenirs de notre jeunesse (avec la Danse music), d'autres se plantent lamentablement. C'est le cas ce mois-ci avec A.R.E.S., un titre à des années lumières des Contra, avec APOX, un RTS qui est même moins beau que ceux de la vieille époque, et dans une moindre mesure, avec le décevant Zeit², qui manque de peps pour convaincre totalement. Ne revient pas aux sources (du plaisir) qui veut !

BON PLAN DU MOIS



Éditeur Ubisoft - **Développeur** Eugen Systems - **Prix** Entre 24 et 30 euros, selon les revendeurs

R.U.S.E.

Une baisse de prix dans les six mois après la sortie, on pourrait se dire que le RTS R.U.S.E. s'est mangé les dents dans le caniveau, comme on dit nulle part. Au niveau des ventes, si on en croit les quelques chiffres trouvés ici et là, c'est bien possible. Il n'empêche ! Il n'empêche que le RTS des Parisiens d'Eugen Systems a été chaudement accueilli par la presse spécialisée (15/20 chez nous, Joystick n°234), et a été déclaré comme une vraie alternative à l'ogre StarCraft II. En nous plaçant sur le siège du stratège (celui qui a du recul pour analyser la situation et planifier ses attaques) et en intégrant une sous-couche de gameplay avec les cartes de ruse (qui servent à dissimuler des informations ou à en créer des fausses, pour berner votre opposant), Eugen a réussi à nous proposer une expérience originale, le tout aidé par une réalisation aux petits oignons (avec un outil de zoom impressionnant). Si le titre n'a sans doute pas réussi à trouver son public (et a aussi souffert de la sortie de SCII), il reste un jeu à essayer absolument pour tous les amateurs de stratégie.



DEATH POTE

Je suis excité comme une puce depuis que la date de lancement de la 3DS a été annoncée. Je sais, j'ai honte mais c'est la première console portable gamer en 3D... Pour les insultes, la rédaction fera suivre.

JEU DU MOMENT : Attendre la 3DS
JEU ATTENDU : Deus Ex Human Revolution



SUNDIN

J'ai peur, les amis ! Peur du tribunal des joueurs qui va être mis en place sur League of Legends (voir net news) ! Si vous voyez mon nom sur un dossier à juger, épargnez-moi, je vous donnerai mon grille-pain en échange !

JEU DU MOMENT : Dead Space 2
JEU ATTENDU : Age of Empires Online



LUCKY

Une nouvelle salle d'arcade s'est ouverte à Paris. Située dans le XIe, Arcade Street propose une jolie collection de bornes récentes mais aussi du rétro pour les amateurs de gros pixels. Du bonheur !

JEU DU MOMENT : Minecraft
JEU ATTENDU : Mythos

les tops du mois


StarCraft II

FPS

1- Left 4 Dead 2
2- Team Fortress 2
3- BioShock

STR

1- StarCraft II
2- League of Legends
3- Empire Total War

SPORTS AUTOMOBILE

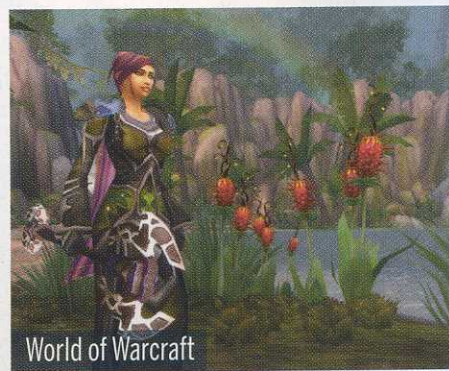
1- F1 2010
2- Colin McRae DiRT 2
3- Race Driver GRID

MMORPG

1- World of Warcraft + ses add-on
2- Le Seigneur des Anneaux Online
3- Aion


Left 4 Dead 2


F1 2010


World of Warcraft

YAVIN

Vous abordez un rond-point sur lequel se trouve un policier assis sur la cabine d'un véhicule dont le PTAC dépasse 3,5 tonnes. Vous passez sans ralentir, foncez dans le camion ou arrêtez de réviser cet absurde code de la route ?

JEU DU MOMENT : Puzzle Quest 2
JEU ATTENDU : Shift 2 Unleashed



SAVONFOU

J'ai appris aujourd'hui que boire une bière par jour fait maigrir. C'est une bonne nouvelle, je me surmédicalisais donc sans le savoir. Vivement que la Sécu accepte de rembourser mes notes de Chilien.

JEU DU MOMENT : Civilization V
JEU ATTENDU : From Dust



KRACOUKAS

Le marathon de Paris se rapproche et mon planning d'entraînement se résume à aller chercher quotidiennement le pain à la boulangerie qui fait l'angle. Oui, vous aussi, vous trouvez que ça fait léger, n'est-ce pas ?

JEU DU MOMENT : Adiboud'chou à la mer
JEU ATTENDU : Might & Magic Heroes VI

Genre Course / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Slightly Mad / **Site** www.needforspeed.com/game/shift-2-unleashed / **Sortie** 24 mars 2011

SHIFT 2 UNLEASHED

LE TAS D'IVRESSES AU VOLANT

Richard Berry qui mange un Sveltesse, ça vous avait étonné ? Tant mieux. Vous ne serez pas choqué non plus de me voir à la signature de cette bêta. Et si vous vous demandez quelles sont mes qualifications en matière de courses, je vous signale que ma première voiture était une R5 ! Pigé ?

BÊTA
★★★★☆

S'il faut encore analyser le contenu proposé pour se faire une idée définitive, on peut déjà dire que Shift 2 Unleashed est une tuerie visuelle. Des sensations fortes, une immersion totale et une réalisation qui en jette, on tient peut-être déjà le jeu de caisse de l'année.

Souvenez-vous, c'était en 2009. Yavin s'enthousiasmait pour Need For Speed Shift (8/10, Joystick numéro 223). La série avait changé de braquet et opté pour une conduite plus sportive et plus simu. Et il était temps ! Après l'effroyable Undercover, il fallait bien ça pour redonner un coup de boost à cette licence agonisante. Un an et demi plus tard, nous avons pu mettre la main sur la suite de Shift. Suite que les développeurs ont décidé de baptiser Shift 2 Unleashed. Comme ça, sans raison, sinon celle de placer Unleashed dans le titre comme le font tous les éditeurs en ce moment. Comme la présentation a eu lieu à Paris (pas de bol, Yavin) et que Sundin a préféré manger une pizza quatre saisons et insulter des enfants sur LOL, il ne restait plus que moi pour accepter ce pad tendu par un développeur trop chauve pour être désagréable. Avant de m'élancer sur l'asphalte, le garçon a tenu à me dire une chose qui, visiblement, ne pouvait pas attendre plus longtemps : l'Autolog. Oui, l'Autolog observé dans Hot Pursuit sera également présent dans Shift 2. Pour ceux qui seraient passés à côté, ce système confère à chaque possesseur du jeu une page/profil sur laquelle sont recensés tous les exploits accomplis. Voitures préférées, temps réalisés sur telle piste, etc. Et si jamais un « ami » bat l'un de ces achievements, on reçoit une notification dans la foulée qui doit nous inciter, en théorie, à se surpasser et à reprendre le dessus. Quiconque a l'esprit de compétition est forcément aux anges avec un tel outil et c'est donc avec joie qu'on le retrouvera dans Shift 2.

INSIDE JOB

Bon, où j'en étais ? Ah oui, je viens donc de prendre la manette en mains, avec le développeur dégarni à côté de moi. Une course à Monza va débuter. Les conditions sont idéales, le ciel est bleu, les textures fines et les effets de lumière éblouissants dans tous les sens du terme. Feux verts, je démarre comme une bombe et m'empresse de faire défiler les différentes caméras proposées. Très vite, le choix s'arrête sur la vue cockpit, ou pour être encore plus précis, sur la vue « casque ». Et là, c'est la claque monumentale ! Le rendu est hyperréaliste. On voit le pilote s'activer autour du volant et du levier de vitesses, on le voit subir les virages serrés et se ratatiner sous la pression des G. Non pas par maladresse mais juste pour tester, j'ai ensuite fait exprès de me viander en sortie d'épingle. Le constat est tout aussi spectaculaire. Le pauvre pilote est ballotté sauvagement tandis que la



Vraiment, merci EA de nous avoir filé des screens aussi parlants que celui-ci... Bon, eh bien, voici une BMW en plein effort.





Une image plus sympa où l'on apprécie les jeux d'ombre et lumière.

Sur cette image, une voiture blanche passe entre une voiture bleue et une voiture grise. Et elle semble assez fière d'elle.

« CE N'EST PLUS UNE CLAQUE QUE TU PRENDS SUR LE COIN DU MUSEAU MAIS BIEN UNE RAFALE DE SANTIAGS DE PLEIN FOUET. »

caméra parvient à retranscrire toute la violence du choc. De mémoire, je n'avais jamais ressenti une telle immersion dans un jeu de caisse. Surtout que là, le réalisme est sublimé par une réalisation qui en jette et par une infinité de petits détails très visuels, comme la buée sur la visière ou les gouttes d'eau qui ruissellent un peu partout.

FASTE ET FURIEUX

« T'en veux encore ? », me demande le gars du studio Slightly Mad, conscient de m'avoir tourneboulé avec son premier tracé. Il m'emmène alors jusqu'à Spa et me propose une virée nocturne. Il rigole à ma blague honteuse sur la Belgique et me dit qu'il va pleuvoir. Pour récapituler, je débute donc une course pimentée par le triptyque nuit + pluie + vue à la première personne. Là, ce n'est plus une claque que l'on prend sur le coin du museau mais bien une rafale de santiags de plein fouet. La visibilité étant réduite, on est forcé d'adopter un pilotage d'une extrême vigilance et de faire appel à des réflexes dantesques. Surtout quand un virage surgit de nulle part ou qu'un concurrent décide de faire un tête-à-queue juste pour le plaisir de vous coller un plein phare dans la tronche. Tout ça pour dire que j'ai fini par laisser mon carrosse fumant sur les graviers et lâcher ce pad qui ne se conjugue pas bien avec mon hypertension. Malgré tout, quelques minutes plus tard, alors que je sirotais un jus de fruit réparateur accoudé au bar, j'en suis arrivé au verdict suivant : Shift 2 Unleashed, ça défonce ! Ou comment résumer ma pensée en un mot.

DEEZ

À RETENIR

Vous l'avez constaté, le jeu s'appelle Shift 2 Unleashed. Contrairement au premier épisode, il n'est ici pas question de Need For Speed : EA ne voulait pas que les joueurs s'emmêlent les pinceaux entre les différents softs de l'éditeur. Pour retrouver l'acronyme NFS, il faudra attendre la suite de Hot Pursuit.

NOOB FRIENDLY ?

- Nous avons aussi pu tester le titre d'une manière peu recommandée, à savoir avec toutes les aides au pilotage à leur paroxysme. Non content de passer les vitesses et de rétrograder automatiquement, le jeu prend aussi sur lui de freiner à l'amorce des virages. Bizarrement, cette façon de jouer est apparue plus déconcertante qu'autre chose du point de vue de la difficulté. Quant au plaisir de jeu, il avait tout simplement disparu.



Le genre de screen où tu te creuses la tête pour trouver une légende. En vain.

Scène habituelle en direct du Chilien. Kracoukas, en bas à droite, en train d'apprendre la vie à un jeune puceau.

Genre Beat them all / **Éditeur** Mindscape / **Développeur** Punchers Impact / **Site** – / **Sortie** Printemps 2011

LUCHA FURY

VAMOS LUCHADORES !

Pour certains boit-sans-soif de la rédaction, la Lucha Libre est un excellent bar du Vᵉ arrondissement de Paris. Pour d'autres, comme le jeune studio Punchers Impact, la Lucha Libre est le nom donné au catch mexicain, discipline qui a largement inspiré leur premier beat them all, Lucha Fury.



Lucha Fury est un beat them all sans prétention, qui mise sur la débilité de son univers et une prise en main à l'ancienne pour convaincre. Une bonne petite surprise en perspective.

Assez discret jusqu'ici, Lucha Fury est un projet qui a débuté il y a une quinzaine de mois, et dont nous avons très peu parlé à Joystick. Normal, car vous savez que notre truc à nous, c'est plutôt les sports chiliens, comme le concours de Pisco cul sec dans un verre à moutarde et à jeun. Bien mal nous en a pris car le titre du studio parisien (qui bosse également sur le MOBA Crasher) va sans doute occuper nos pauses déjeuners pendant les prochaines semaines. Si Lucha Fury n'est rien de plus qu'un beat them all à l'ancienne, type Double Dragon et autre Streets of Rage (les connaisseurs ne manqueront d'ailleurs pas de repérer les clins d'œil distribués à ces aînés), il dispose de moults atouts pour séduire le chaland : un univers complètement barré, des personnages charismatiques, la possibilité (conseillée) de jouer en co-op à 4, et un prix de vente qui ne devrait pas excéder les 20 euros. Joie.

YES I CATCH !

À ce moment du texte, si j'ai bien fait mon boulot, vous devez avoir le palpitant au sommet, et vous vous remémorez vos soirées endiablées sur Final Fight avec votre ancien voisin, Pascal, aujourd'hui taxidermiste à Bucarest. Vous cherchez le numéro de Pascal dans le répertoire de votre super Smartphone, mais vous ne l'avez plus. Tant pis, n'y pensez plus, et regardez-moi ces screenshots. Vous voyez le délire ? « Très fun, très coloré, très too much », nous dit Jérôme Erbin, le lead designer du team parisien. On peut ne pas aimer la direction artistique choisie, mais avouons que ça a de la gueule.
Sans limites aucune, Punchers Impact joue la carte du cliché à fond (dans les personnages, les décors) et assume. Perso, je vous le dis, moi j'ai adhéré. Même credo niveau scénar : « Une histoire d'une imbécillité abyssale », disait


Comme au Monopoly, rien ne vaut une partie à 4, en coopération.


Seul Daddy Brutal pourra saisir des ennemis de ce gabarit.


Des tonneaux qui vous tombent sur la tronche, une des idées pour rompre la monotonie.


Des couleurs qui claquent, des cactus qui piquent, Lucha Fury est déconseillé aux épileptiques.

« LE JEU RESPIRE LE PRODUIT SOIGNÉ, AVEC DES DÉCORS BIEN TEXTURÉS ET DES PERSONNAGES BIEN ANIMÉS. »

Jérôme Erbin. Le pitch : vous incarnez (vous et vos potes) une bande de quatre joyeux drilles à qui on vole sa boisson énergétique favorite, le Pollojo. Un prétexte pour parcourir les quatre coins du globe (Amérique centrale et du Nord, Asie…) et bien entendu, pour taper sur tout ce qui bouge.

OLD SCHOOL BABY !

Manette en main (mais sur un PC), j'ai vite pris mes marques. Si les quatre personnages ont chacun un style bien à eux, la prise en main et les sensations sont globalement les mêmes. Catch oblige, Lucha Fury privilégie un gameplay à base de saisies. L'idée, c'est d'attraper un type par la peau du cou, puis de décider à quelle sauce vous voulez le manger :
1) Sauce curry. Vous lui arrachez la tête à coups de revers de la main.
2) Sauce aigre-douce. Vous pratiquez une « Soumission » (plus ou moins difficile, selon le gabarit et les points de vie du bonhomme).
3) Sans sauce, vous avez quelques kilos à perdre. Vous le balancez sur un de vos coéquipiers, qui en fera ce que bon lui semble (des combinaisons de coups à plusieurs sont possibles). Chaque perso dispose de ses propres coups spéciaux, mais tous, en enchaînant une série de pampes, rempliront une jauge de « Fever ».
La jauge pleine, il sera alors possible de déclencher une sorte d'« ultime », aux effets ravageurs. Hostile par exemple, ralentit tous les ennemis pendant un court laps de temps, alors que Fatal Blaze buffe ses alliés. Soyons clairs, si Lucha Fury peut très bien se jouer seul en caleçon dans son deux-pièces, il prend toute sa dimension en co-op avec trois potes, des pizzas sans anchois et des bières belges.

Y A BON

Techniquement, Lucha Fury a déjà fière allure. Hormis quelques petits bugs graphiques (qui devraient être corrigés), le jeu respire le produit soigné, avec des décors bien texturés (et variés) et des personnages bien animés. Alors certes, je ne vais pas crier sur tous les toits que Lucha Fury est le jeu de l'année, mais avec son gameplay old school assumé et son univers déjanté, le titre de Punchers Impact devrait proposer une expérience de jeu très sympatoche, à consommer sans modération et à plusieurs. La sortie de la version PC suivra de quelques semaines celle de la version Xbox 360, vous pouvez attendre le titre pour le printemps prochain.

SUNDIN

À RETENIR

À chacun sa philosophie de combat, à chacun son personnage. Pour vivre le périple Lucha Fury, quatre choix sont possibles : Daddy Brutal, le gros bourrin, Hostile, la petite boule de nerf, Fatal Blaze, le beau gosse, et Princess Acky, la jolie ensorceleuse.

MORT À LA MONOTONIE !

Une des volontés du studio parisien a été de varier les situations pour éviter la monotonie inhérente au genre. Les hommes de Punchers Impact ont joué sur le rythme (avec des temps forts et des temps faibles, la présence de boss…), mais aussi sur le level design, avec des configurations de combat et des obstacles différents à chaque niveau.

Genre RPG / **Éditeur** Electronic Arts / **Développeur** Bioware / **Site** http://dragonage.bioware.com / **Sortie** 11 mars 2011

DRAGON AGE II

RETOUR AUX SOURCES ?

Alors, comme ça, il vous fait flipper ce Dragon Age II, hein ? Vous invoquez tous les soirs St Tolkien dans l'espoir que Bioware ne foire pas lamentablement cette suite ? Les lignes qui suivent ont peut-être de quoi vous rassurer.

BÊTA ★★★★☆

Malgré les craintes de départ, Dragon Age II semble prendre la bonne direction. L'aspect tactique des combats est certes en retrait par rapport à Origins, mais reste tout de même largement présent et c'est tant mieux.

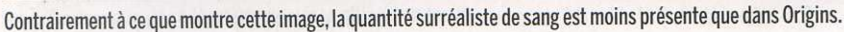
Vous ne le savez sans doute pas, mais les elfettes en string sont ma grande passion. Ça et la guimbarde. Mais j'ai beau chercher dans le dossier presse, je ne vois pas une seule trace de ce noble instrument vibrant dans Dragon Age II. En revanche, des strings, il risque d'y en avoir. Enfin, j'espère. Ce dont je suis sûr en revanche, c'est que Dragon Age II a jusqu'à présent inquiété les joueurs, surtout depuis les articles de l'ami Lucky. En grand manitou du D20 qu'il est, ce journaliste total n'a pas hésité à lever le poing face à la disparition de la vue tactique et la consolisation apparente de cette suite. Mais ça, c'était il y a plusieurs mois. Depuis, les équipes de Bioware lisent Joystick tous les mois et, par conséquent, font preuve de bon goût : promesse du retour de l'affichage stratégique et garantie d'un jeu aussi hardcore que le premier. Bref, c'est d'un pas presque assuré que je me suis facilement emparé d'un PC faisant tourner une longue preview, mes estimés confrères préférant s'essayer à la version Xbox 360. Pauvres fous.

DALLAS, TON UNIVERS IMPITOYABLE

Tel un soap opera carburant à la Fantasy, DA II se veut une saga familiale s'étalant sur une dizaine d'années. Très fiers de leur trouvaille, les développeurs nous rabâchent les oreilles avec leur concept de « frame narrative », autrement dit, une histoire dans l'histoire. Un narrateur évoque les grandes heures de la famille du héros, Hawke, et nous permet de participer aux moments les plus intenses de son existence. Moments qui impliquent, évidemment, décapitations, éventrations et autres réjouissances à base de steak tartare. Car les combats de Dragon Age II sont violents, mais surtout plus nerveux et rythmés que dans le premier épisode. Mais rassure-toi, jeune rôliste boutonneux qui carbure à la feuille de personnage détaillée, ça ne veut pas dire que le tout est moins tactique. Dès les premières minutes, Hawke et son « crew » affrontent un archidémon laid comme un pou et surtout puissant comme un Bruce Banner des grands jours. Impossible de bourriner en temps réel, la pause et la vue tactique restent obligatoires. Et c'est précisément là que je me mets à tiquer : j'ai beau massacrer la molette de la souris, impossible de dézoomer autant qu'auparavant. Autrement dit, impossible d'obtenir une vision générale du combat. Sans pour autant être totalement sacrifiée, cette option d'affichage se retrouve tout de même grandement



La rave party a alors pris une tournure inattendue...



Contrairement à ce que montre cette image, la quantité surréaliste de sang est moins présente que dans Origins.



Michael Jordan sera apparemment un personnage jouable.

réduite et c'est franchement regrettable. D'autant plus que les affrontements sont, malgré tout, intenses, riches en possibilités et en retournements de situation. Il ne me reste donc plus qu'à scroller horizontalement sur l'écran pour surveiller mes petits soldats et balancer des ordres à foison.

PLUS ABORDABLE ?

Côté interface, c'est assurément plus épuré, mais pour le coup, ce n'est pas plus mal : une icône « quick heal » permet de se soigner rapidement, les portraits se font plus discrets et la barre de raccourcis plus sobre. Mais tout ceci n'est qu'esthétique, car les fonctionnalités essentielles sont toujours présentes. Ouf. D'une manière générale, le design de Dragon Age II est plus moderne : l'inventaire et la feuille de personnage gagnent en lisibilité, sans pour autant être moins complets. Ils sont juste mieux pensés. Le nombre de compétences et autres capacités semble toujours aussi élevé, mais celles-ci sont désormais regroupées dans différents « arbres » : défense, magie, etc. Malgré une simplification apparente, les aspects purement « rôlistes » du jeu me paraissent au moins aussi nombreux que dans Origins. Mais arrêtons un peu cette fastidieuse énumération et terminons sur une note plus poétique : visuellement, Dragon Age II n'est sans doute pas une révolution, mais fait preuve de bon goût. Les visages sont plus expressifs et les décors gagnent en finesse et en grandeur. La ville de Kirkwall est pleine d'influences orientales et se paye différentes ambiances en fonction du quartier visité. Côté donjons, ça reste classique, mais classe : de la vieille crypte comme on l'aime, avec ses recoins glauques et ses salles des coffres remplies de pièges. Bref, malgré la déception de la vue « plus si tactique », Dragon Age II a su me convaincre. Les ayatollahs du premier épisode râleront sans doute vis-à-vis de certains choix de gameplay, mais de mon côté, je préfère m'attacher à un univers, un rythme et une mise en scène qui semblent encore plus aboutis qu'auparavant. Je sais, je sais, mon côté superficiel me perdra tôt ou tard...

JIKA

À RETENIR

Dix ans dans la vie d'un héros : c'est ce que propose Dragon Age II. On vivra donc de l'intérieur l'ascension de Hawke, le futur champion de Kirkwall. Originaire de Lothering, une province au nord Ferelden, Hawke va connaître mille défis avant d'accéder à la postérité.

L'AVIS DE KRACOUKAS

C'est plus fort que moi, je n'arriverai pas à m'y faire. Bien sûr, Dragon Age II s'annonce plus beau, plus ergonomique, et présente un style narratif qui claque. Mais le côté old school et la finesse stratégique qui caractérisaient le premier épisode, et qui lui donnaient une grande partie de son intérêt, demeurent aux abonnés absents. Le cœur n'y est plus, les amis.


Plus poseur et frimeur, Hawke se la raconte bien plus que le Gray Warden d'Origins.


La modélisation des visages est plus convaincante que dans Origins.

Genre Action / **Éditeur** Ubisoft / **Développeur** Ubisoft Montréal / **Site** http://assassinscreed.fr.ubi.com/brotherhood/ **Sortie** Fin mars 2011

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

EZIO A LES CROCS

Ma mère m'a toujours dit de ne pas toucher aux jeux pour consoleux ; mais cette fois, sur les bons conseils de mes amis Deez, Jika et Savonfou, qui m'assuraient que Brotherhood était le meilleur opus de la série, j'ai craqué. Excuse-moi, maman.

BÊTA ★★★★☆

Si je n'ai jamais été vraiment attiré par la série Assassin's Creed, je suis obligé d'avouer que ce Brotherhood m'a procuré un agréable moment de jeu vidéo. Le mélange des phases est harmonieux, les décors sont superbes et le jeu tourne très bien.

J'aurais bien commencé ce texte (voire écrire tout un paragraphe) en chipotant sur le fait que les joueurs PC auront encore dû attendre trois mois de plus que leurs collègues consoleux pour incarner l'assassin le plus svelte de la sphère vidéoludique. Mais voilà, vous n'êtes pas sans savoir que le pigiste le plus svelte de la rédaction, Deez, est un grand amateur de la série Assassin's Creed. Et malgré sa petite taille et ses trois poils au menton, il pourrait envoyer son berger allemand me péter les jambes si je trolle un peu trop. Du coup, ce sera aussi sûrement lui qui vous testera le troisième opus de cette série débutée en 2007 (les petits détails pourris dans ce genre, c'est pour le faire enrager). En attendant, j'ai décidé de poser mes yeux tout beaux tout neufs sur le solo de ce Brotherhood. Et ce que je peux dire d'emblée, c'est que j'ai été agréablement surpris (encore désolé, maman).

ROME, MAIS ROME...

Je me souviens encore de mes premiers pas dans Assassin's Creed : des environnements superbes, une sensation de liberté (sur les toits) incomparable et un plaisir vidéoludique... proche du néant ! Certains vous diront, même à Joystick, que le titre d'Ubi était quand même pétri de qualité et qu'il a créé un personnage autant qu'une mécanique de gameplay basée sur la verticalité. Ce que je veux bien croire, puisqu'on en est au troisième épisode et que le public semble toujours au rendez-vous. Comme lors de ma première rencontre avec la série Assassin, en 2008 donc (une époque où Lucky avait encore un look je-m'en-foutiste/vaguement sportwear), Brotherhood a créé pendant



Le décor est un élément central de ce Brotherhood, autant au niveau du graphisme que du level design.




Les premières minutes à Monteriggioni font office de tutorial.




À certains moments, on quittera l'Animus pour incarner Desmond.

« LA ROME QUI Y EST DÉPEINTE, CELLE DU XVIᴱ SIÈCLE, EST TOUT SIMPLEMENT MAGNIFIQUE, INCROYABLE, SOMPTUEUSE. »

quelques heures un large sourire sur mon visage. C'est que la Rome qui y est dépeinte, celle du XVIᵉ siècle, est tout simplement magnifique, incroyable, somptueuse. Des plus petits éléments (fontaines, arbustes) en passant par les monuments les plus imposants, les places ou les plus belles bâtisses, la ville se parcourt avec la bouche bée et un léger filet de bave aux coins des lèvres.

MAIS ROMEEEE !

Allons même plus loin, ne serait-ce que pour éloigner le chien de Deez de Paris intra-muros, on a sûrement là la plus belle reproduction de Rome qui ait été conçue dans un jeu vidéo. Le pitch de Brotherhood suit immédiatement celui du second volet. L'ami Ezio prend du bon temps avec sa douce dans sa villa de Monteriggioni, quand le salopard de Borgia lance une attaque dévastatrice sur la cité. S'ensuivent des épées dans des ventres, des trous dans des murs, et des épées dans des ventres. Par la même occasion, Borgia reprend la relique que vous aviez mis trois plombes à récupérer dans la précédente aventure (on nous prend vraiment pour des jambons, je vous jure), et forcément, c'est bibi qui va devoir retourner fissa à Rome pour remettre la main sur le précieux artefact. Là, le périple débute véritablement, et un travail de longue haleine nous attend : accomplir les quêtes qui nous sont confiées, bien entendu, sans oublier d'affaiblir, quartier par quartier, la famille Borgia, en tuant les chefs de garnisons et en brûlant leurs tours. À côté de ça, vous aurez à loisir de redonner tout son lustre à la cité romaine (réparer et racheter échoppes, forges, écuries), trouver ou découvrir moults éléments bonus (atteindre des points de vue, ramasser les drapeaux des Borgia ou des Romulus), relever des défis ou résoudre des énigmes… Mine de rien, sans voir le soleil et sa pauvre copine qui se couchent, on passe autant sinon

L'AVIS DE DEEZ

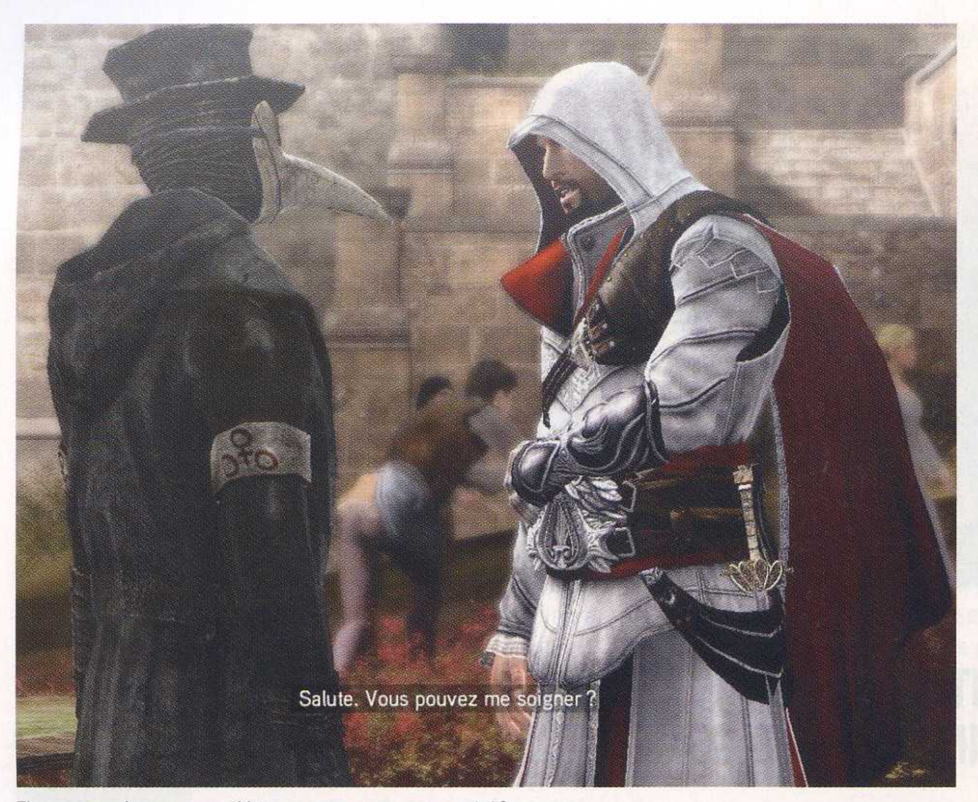
Je rejoins Sundin qui prouve avec ce texte qu'on peut être roux et quand même de bonne foi. Oui, Assassin's Creed est le genre de licences qu'on a envie de détester. Surtout sur PC où les épisodes arrivent à la bourre, perclus de DRM relous. Mais le truc, c'est que les jeux sont bons. D'un point de vue ludique, Brotherhood est même, à mes yeux, l'épisode le plus abouti de la saga. En revanche, pendant que j'y pense, c'est quoi cette fixette soudaine sur mon chien ?

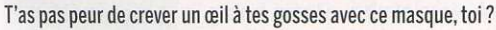


Rome est divisée en quartiers, et chaque quartier a sa propre ambiance.

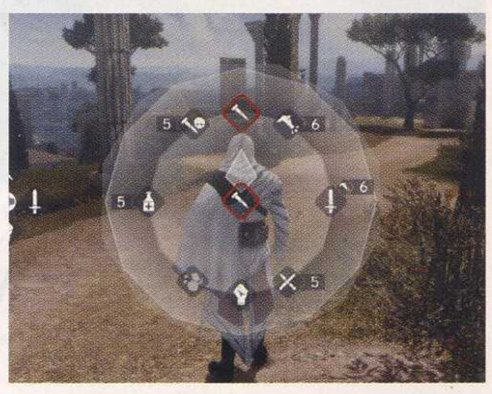


Un petit tour sur un banc et hop, tous vos ennemis vous auront oublié…




T'as pas peur de crever un œil à tes gosses avec ce masque, toi ?




Le menu radial est assez bien pensé.

« MINE DE RIEN, ON PASSE AUTANT SINON PLUS DE TEMPS SUR TOUTES LES ACTIVITÉS ANNEXES, ET C'EST BIEN LÀ, LA GRANDE FORCE DE CE BROTHERHOOD. »

plus de temps sur toutes ces activités annexes, et c'est bien là, la grande force de ce Brotherhood. Je me suis retrouvé comme ça un soir, à oublier un apéro chez le Chilien pour gambader sur les toits romains à la recherche de petits coffres de loot ! Bon, non, ce n'est pas vrai, on n'oublie jamais un apéro chez le Chilien, mais Brotherhood m'a, à certains moments, véritablement happé dans une tonne d'activités plus ou moins futiles.

UNE BELLE HARMONIE

Il faut dire que l'équilibre entre phases de combat, de plateformes et d'exploration est très bon. Les combats sont dynamiques, pas le temps de s'ennuyer. Ezio peut dorénavant donner un coup de pied dans les parties adverses pour briser la garde des ennemis lourdement armés, ou se servir d'une arbalète pour sniper tout en discrétion. Entre autres. Deez vous développera aussi, sans doute, une autre des nouvelles possibilités de gameplay, celle de pouvoir recruter d'autres assassins, travaillant pour votre compte (et qu'on pourra envoyer en Europe pour remplir des missions...).
Pour terminer sur les combats, je persiste et je signe en pestant sur le fait que, comme dans le premier opus, l'IA navigue souvent entre excès de débilité (on tue un type comme un bourrin, un autre à 10 mètres ne l'entend même pas, ou on s'assoie subitement sur un banc et plus personne ne nous remarque) et excès de zèle. Concernant les phases de crapahutage sur les toits, on reste dans la veine des deux précédents opus, avec une maniabilité ponctuellement capricieuse, mais le plus souvent satisfaisante.

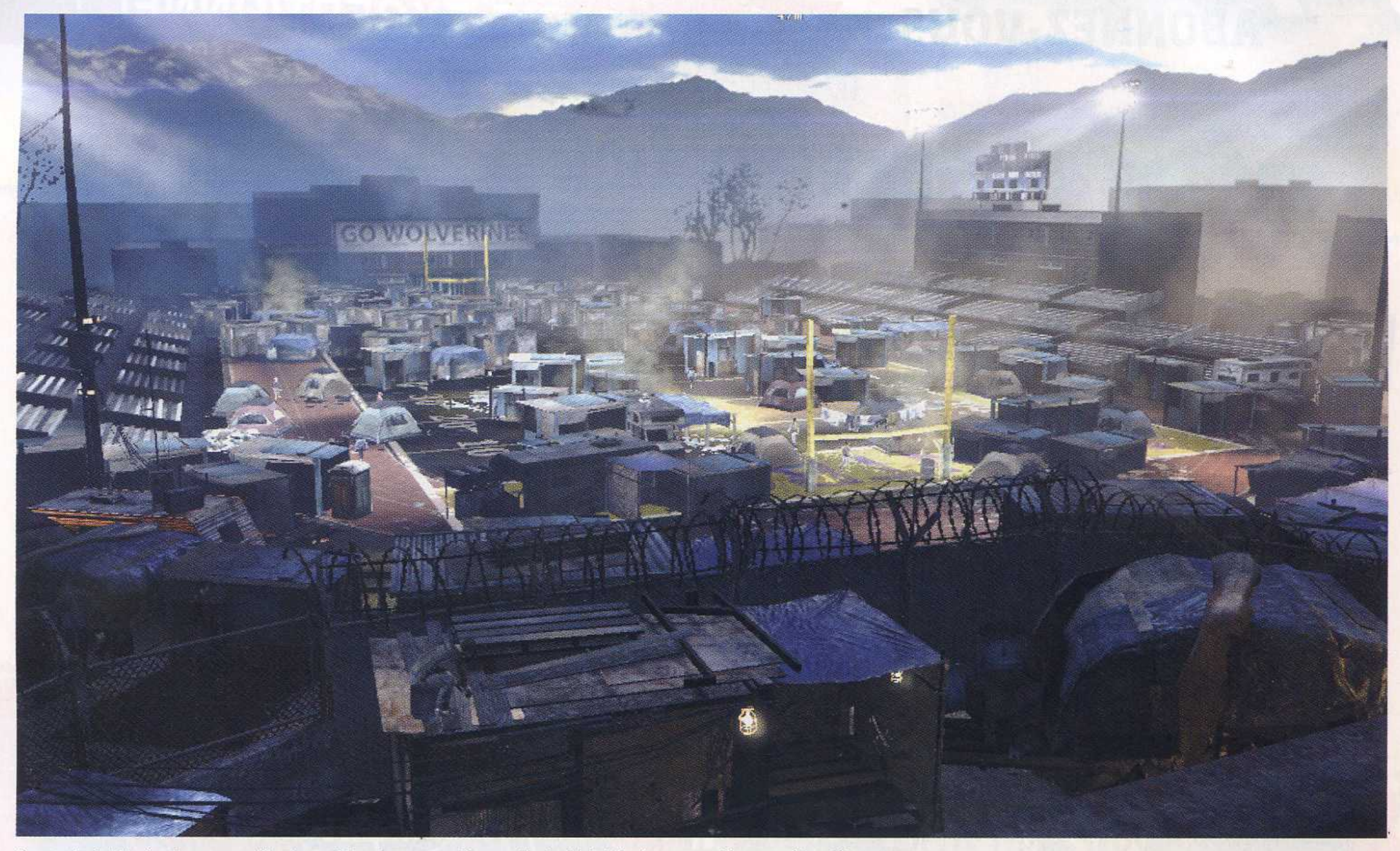
Y A BON CET EZIO-LÀ

Nos confrères consoles l'ont tantôt trouvé intéressant, tantôt excellentissime, le mode multijoueur (une première dans la série) n'était pas disponible sur cette version preview. Pour votre gouverne, il s'agira de traquer un autre joueur et de le tuer avec toute la discrétion qui s'impose (plus quelques autres subtilités). On vous reparlera de tout ça et en détail dans le test. Pour ma part, sur cette première session PC, je réitère les bons sentiments exprimés à l'égard de ce troisième opus qui m'a franchement agréablement surpris. S'il ne fera pas de moi un pro-Assassin's Creed dans les semaines qui viennent, il m'a fait passer un bon moment. Et qui sait si je me farcirai pas le périple entier à sa sortie, hein, surtout si Deez et son chien de malheur traînent encore en bas de mon immeuble.

SUNDIN

À RETENIR

Techniquement, cette version PC tient bien la route. Si animations, textures et cinématiques impressionnent moins que sur le premier Assassin, le rendu reste très agréable et le jeu tourne au poil sur une vieille machine de 2007 (2 Go de Ram et une 8800 GTS). Même les nerds aux matos pourris auront le droit de tuer !



Se prendre la tête à créer une pareille atmosphère et ne pas en tirer parti, c'est à la fois dommage et incompréhensible.

Genre FPS / **Éditeur** THQ / **Développeur** Kaos Studios / **Site** www.homefront-game.com / **Sortie** 8 mars 2011

HOMEFRONT

UN JEU CORÉE BIEN BESOIN DE BOULOT

Après avoir décortiqué le multijoueur avec l'aide de notre estimé confrère Herr Doktor Shua, attelons-nous aujourd'hui au périple solo qui, ma foi, est une nouvelle fois décevant...

BÊTA
★★★★★

Homefront tente de se démarquer par son scénario, et ces quelques heures de jeu laissent entrevoir de bonnes choses de ce côté-là. Les personnalités des protagonistes semblent un peu taillées à la serpe mais l'univers est très cohérent.

Mais qu'est-ce que les États Unis ont à vouloir être envahis ? Freedom Fighters, Bad Company 2, sans oublier les derniers Call of Duty... C'est à croire que l'Amérique est en fait une grosse pucelle moche, fantasmant qu'un solide garçon de ferme des Pays de l'Est vienne par effraction dans sa chambre lui faire tâter de la fermeté de son idéologie. Comme toutes les adolescentes, elle semble même avoir une passade où elle kiffe les Asiatiques (ndSundin : si vous comprenez rien à ce que raconte le monsieur, c'est normal, il est complètement barré). Peut-être croit-elle que le chanteur de Tokio Hotel est effectivement japonais, ou alors est-ce l'effet Hiro Nakamura, je n'en sais rien (et surtout, je ne veux pas le savoir). Voilà pour le contexte qui explique la naissance d'un titre comme Homefront. Ne pouvant pas taper sur la Chine (on ne mord pas la main qui rachète votre dette extérieure et vos Boeing), Kaos Studio a décidé que c'est au tour de la Corée d'incarner « la grande ennemie ». Il faut dire que c'est pratique un Coréen, c'est méchant, c'est communiste, ça parle une langue désagréable, et en plus, personne ne les aime. Moi le premier. Et on n'a pas de lecteurs coréens.

LE SYNDROME DE TOURELLE

En soi, Homefront n'apporte rien de neuf au FPS de catégorie « BEEUUUUAAAARGH ». Les armes sont nombreuses, mais disposent à peu près toutes du même feeling. Dans ces conditions, on choisira toujours celles qui offrent de l'iron sight (vue viseur) le plus commode et/ou du chargeur le plus volumineux. Visuellement, le titre s'annonce dans la petite moyenne de ce qui se fait actuellement. Les effets pyrotechniques sont


L'introduction du solo rappelle un peu celle d'Half-Life 2.



Quand je vous disais que les flammes étaient moches, c'était pas des blagues.


Connor, triple champion du monde d'ouverture de portes.



Les gunfights avec le Goliath à nos côtés sont fun, mais ont tendance à se ressembler.

« ON AIMERAIT SE MÊLER À EUX, LEUR PARLER, PARTAGER UN TEMPS LEURS SOUFFRANCES, MAIS CELA NOUS EST INTERDIT. »

d'une laideur incroyable, mais il est évident que le travail des développeurs n'est pas achevé, gardons-nous donc de donner un avis définitif, il y a déjà fort à faire par ailleurs. Par quoi je commence donc… Ah ! Je sais !
La répétitivité ! En seulement trois niveaux, j'ai dû faire deux ou trois fois une séquence où il faut approcher à couvert une tourelle automatique pour jeter une grenade à ses pieds. Même constat avec les passages assistés par le Goliath. Pour mémoire, il s'agit d'un véhicule automatisé lourdement armé, à six roues, à qui l'on peut assigner des cibles qu'il vaporise promptement.
À chaque fois que ce grand frère de Wall-E débarque, vous pouvez être sûr que des véhicules blindés coréens vont se ramener à la queue leu leu, avec à la fin, un petit hélicoptère. Car il a beau être monté sur roues, le Goliath n'a pas l'air prévu pour attaquer en avançant. La procédure, c'est plutôt : on s'arrête, on tue tous les soldats qui sortent se suicider hors de leurs abris, puis on avance, on s'arrête à nouveau, et on recommence. Autre chose, j'aimerais bien qu'on m'explique pourquoi Connor, un personnage secondaire, est la seule personne au monde capable d'ouvrir une porte. Je n'ai jamais vu un script aussi énervant. Dès que l'on croise une porte, on doit attendre que Rianna et Connor se placent de part et d'autres et la défoncent à coups de crosse, avant de pouvoir la franchir à notre tour. Et puis d'ailleurs, pourquoi TOUTES les portes de ce jeu sont fermées avec un frigo vide que Connor doit renverser ? Ah oui, c'est vrai, parce qu'ils n'ont prévu qu'une seule animation pour leur ouverture.

POTENTIEL GÂCHÉ

Le plus rageant avec Homefront, c'est que Kaos Studio a réussi, à la manière d'un Metro 2033, à construire toute une ambiance glauque d'Amérique désespérée au bord de l'anéantissement, à travers les décors et les détails de mise en scène. Le problème, c'est que contrairement à Metro 2033, il ne vous laisse pas le temps ni l'espace d'en profiter. L'exemple le plus flagrant est ce camp de travail installé sur un terrain de football américain. On y voit des familles, des enfants sales qui jouent sur des tas d'ordures, des haut-parleurs qui crachent de la propagande. On aimerait se mêler à eux, leur parler, partager un temps leurs souffrances, mais cela nous est interdit. Il faut suivre ce veau de Connor et de toute façon, on ne peut pas sortir d'un couloir de trois mètres de large. Un horrible gâchis d'ambiance qui rappelle un peu Turning Point : Fall of Liberty, en beaucoup mieux réalisé, il ne faut rien exagérer. Attendons donc la sortie, mais je suis loin d'être convaincu.

SAVONFOU

À RETENIR

Le pitch : Homefront narre les aventures de Jacob, un ancien de l'US Air Force, enrôlé dans la résistance américaine contre l'occupant nord-coréen. Le jeu se veut « choc », avec tout ce qu'il faut d'exécutions sommaires et d'enfants qui meurent de faim.



J'en connais qui vont tâter du sabot dans peu de temps.

Genre Stratégie temps réel
Éditeur Paradox Interactive
Développeur Neocore
Âge conseillé Tout public
Site www.lionheartthegame.com
Prix 30 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU3 GHz, 1,5 Go de Ram, Carte Nvidia 6600/ATI X700 256 Mo
Texte & voix en français

VOUS REPRENDREZ BIEN UN PEU DE FROMAGE ?

The Kings' Crusade

Si j'en crois Ridley Scott et son Kingdom of Heaven, reprendre Jérusalem à l'armée musulmane serait à la portée du premier forgeron venu. Ben voyons...

Comment réussir à retranscrire la complexité des enjeux stratégiques, politiques et économiques d'une croisade à travers un jeu vidéo ? Voilà une question qui a dû faire passer un bon paquet de nuits blanches à toute l'équipe du studio Neocore, et qui aura finalement trouvé une réponse plutôt convaincante avec ce The Kings' Crusade. Au départ de ce jeu de stratégie, on part avec un modeste pécule en poche, une simple carte comprenant 16 territoires du Moyen-Orient, et un vaste choix d'unités à recruter. Une fois notre armée composée, on aura la possibilité, que dis-je, le devoir, de l'envoyer prendre l'un de ces fameux territoires, le jeu basculant alors sur des mécanismes propres au genre RTS : il faut micro-gérer chaque unité, profiter de sa force tout en évitant d'exposer ses faiblesses. Pour être franc, ces phases en temps réel, qui représentent la grande majorité du temps de jeu, souffrent de plusieurs écueils, et notamment d'une réalisation sans panache et d'une IA qui manque parfois de cohérence. En fait, c'est plutôt entre les escarmouches, au niveau de l'interface de gestion de nos troupes, que réside tout le potentiel du jeu.

L'argent, nerf de la guerre

La preuve avec un exemple concret : la ville de Damas est vôtre, mais cette victoire vous aura coûté les trois quarts de votre armée. Avant de repartir sur un nouveau territoire, il va vous falloir recruter des troupes. Votre portefeuille vide ne vous laisse que deux possibilités : emprunter à des taux absolument indécents, ou chercher le soutien d'une des quatre factions présentes à vos côtés : le Roi de France, l'Empire Roman, la Papauté ou les Templiers. Ce soutien, bien sûr, ne sera pas sans conséquences et influencera autant vos objectifs prochains que vos relations avec les autres factions. Acceptez l'argent du camp français, et ce dernier pourra vous imposer une stratégie pour la bataille à venir ; stratégie qui ne sera pas forcément au goût des Templiers, qui vous retireront alors les chevaliers qu'ils vous avaient alloués. Et c'est bien ce système, complexe qui donne au jeu toute sa profondeur et qui vous réserve quelques bonnes prises de tête à devoir choisir entre enjeux politiques et ambitions stratégiques. Il est donc bien dommage que la partie RTS pur soit si médiocre...

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

En ajoutant une dimension politique et économique à son RTS, les studios Neocore visent juste et parviennent même à faire oublier une réalisation décevante et une IA pas toujours au top.

PLUS
- La variété des objectifs
- La gestion économique
- L'intégration des factions
- La manière dont ces 3 points sont liés

MOINS
- La réalisation manque de punch
- IA parfois incohérente

VERDICT 13/20


Là, je vide ma moissonneuse dans ma remorZzzzz.


Ma production livrée et payée, je repars fier comme Artaban.

Genre Gestion
Éditeur Astragon
Développeur Giants Software
Âge conseillé Tout public
Site www.giants-software.com/ls11Detail.php
Prix 20 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée Processeur 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Texte en français **& voix** –

EN RÉSUMÉ
À la limite de la démarche artistique révolutionnaire, Farming Simulator 2011 est un non-sens absolu et une parfaite représentation du vide intersidéral. Non, vraiment, respect.

PLUS
- Concept original
- Piloter une moissonneuse
- Séquestrer des vaches

MOINS
- Visuellement affreux
- Répétitif au possible
- Quelques plantages

VERDICT 03/20

DÉLIT DE MOISSON

Farming Simulator 2011

Rares sont les testeurs qui ont la chance de mettre la main sur un de ces jeux dont on reparlera, la larme à l'œil, dans une dizaine d'années. Cette fois, je suis sûr de mon coup, j'en tiens un, et un bon.

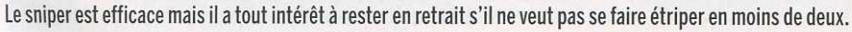
Regardez-moi ça, sur mon bureau, on trouve pêle-mêle des bouquins, un Smartphone, une petite voiture à friction et un écran 24 pouces ne demandant qu'à afficher les plus belles pages d'internet. Impossible de m'ennuyer dans ces conditions, j'ai absolument tout ce qu'il me faut. Et c'est triste, très triste. Oui, parce qu'en 2011, s'amuser, c'est has been. Se divertir ? C'est pour les ploucs. Voilà pourquoi Farming Simulator 2011 a vu le jour. Ici, rien ne saurait empêcher un emmerdement profond de nous atteindre. Les talentueux développeurs ont réussi un tour de force, celui de créer des mécaniques de jeu plus austères qu'une plaque d'égout. Dans Farming Simulator 2011, il est question de labourer, moissonner et planter des graines. Certes, on pourra aussi s'acheter des vaches, qu'il faudra d'ailleurs nourrir, après avoir récolté assez d'herbe pour les contenter. Mais là aussi, on pique du nez devant l'intensité de l'inaction.

Ferme, mais juste

Après une dizaine d'heures de jeu, je jubile intérieurement, conscient de vivre un moment d'exception. Vous n'allez peut-être pas me croire mais de toute ma vie, je n'ai jamais connu ce sentiment étrange que doivent ressentir les plantes pendant qu'elles poussent. Je découvre un nouveau monde dans lequel on me demande de passer ma vie à crapahuter dans les champs de long en large avec mes véhicules, pour ensuite aller vider le fruit de mon travail dans des dépôts, afin d'être rétribué et gagner de quoi acheter du nouveau matériel. J'ai même droit à l'embauche de personnel, histoire de ne pas me farcir tout à la fois. Enfin, je parle surtout d'un tas de benêts qui vous labourent un champ de biais si jamais vous orientez mal votre engin avant de leur affecter le boulot... Mieux encore, le moteur 3D honteux semble avoir été spécialement conçu afin de ne jamais éblouir un quidam assez dingue pour se jeter dans ce véritable trou noir vidéo-ludique. Franchement, se faire chier à ce point-là dans un jeu, on n'avait plus vu ça depuis... On n'avait jamais vu ça, en fait.

YAVIN





Le sniper est efficace mais il a tout intérêt à rester en retrait s'il ne veut pas se faire étriper en moins de deux.





L'assassin est une véritable plaie à combattre.

Genre TPSMOBATF2-like
Éditeur Uber Entertainment
Développeur Uber Entertainment
Âge conseillé 16+
Site www.uberent.com
Prix 11,49 euros sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2,0 GHz, 2 Go de Ram, Carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** en anglais

LA FIÈVRE DU LUNDI SOIR

Monday Night Combat

Rendez-vous compte : Sundin est tellement désespéré de me voir les bras croisés, à attendre qu'un nouveau FPS atterrisse sur mon bureau, qu'il m'a proposé le test d'un TPS. UN QUOI ?!

Vous faites l'air de rien depuis tout à l'heure, mais je suis persuadé que tout comme moi il y a encore quelques jours, vous n'avez aucune idée de ce qu'est Monday Night Combat. Non ? C'est bien ce que je me disais. Allez, pour la faire simple, il s'agit d'un jeu indépendant que je qualifierai tout simplement de TPSMOBATF2-like. Bref, un titre qui bouffe à tous les râteliers : du TPS à la sauce Lead & Gold, du MOBA avec des combats en arène et des unités contrôlées par l'IA façon DotA, et enfin, 6 classes jouables très proches de celles de Team Fortress 2. Bien, maintenant que le décor est planté, rentrons un peu plus dans le lard. Même pour un béotien des TPS multi comme moi, Monday Night Combat est le genre de jeu qui se prend très rapidement en main : le gameplay est simple d'accès et l'interface façon « débilito-friendly-pour-ta-petite-sœur-de-6-ans » fait qu'on comprend tout, et tout de suite. En plus, le look cartoon rend l'ambiance très lumineuse et agréable, malgré des choix de design très discutables et sans grande originalité, notamment pour les personnages et les robots.

Money, money, money !

Pour un jeu vendu à un peu plus de 10 euros, on peut dire que le contrat est plutôt bien rempli sur l'aspect du gameplay, même si on regrette un manque d'équilibrage pour certaines classes, notamment avec l'Assassin et ses killing moves, tout simplement cheaté. Autre regret, le trop peu de maps et de modes de jeu : le premier des deux est un Tower Defense jouable en solo et en coopération, dans lequel il faut repousser des hordes d'ennemis pendant le plus longtemps possible, en déployant des tourelles mitrailleuses. C'est pas mal (quoique rapidement lassant), mais c'est surtout sur le second, « Feu Croisé », jouable uniquement en multijoueur, qu'on passe le plus de temps : les joueurs s'affrontent en équipes avec l'aide de robots (façon mobs de DotA) jusqu'à l'objectif principal ennemi, la Money-Ball, une grosse piñata pleine de fric. Pas mal, mais loin d'être inoubliable.

SHUA

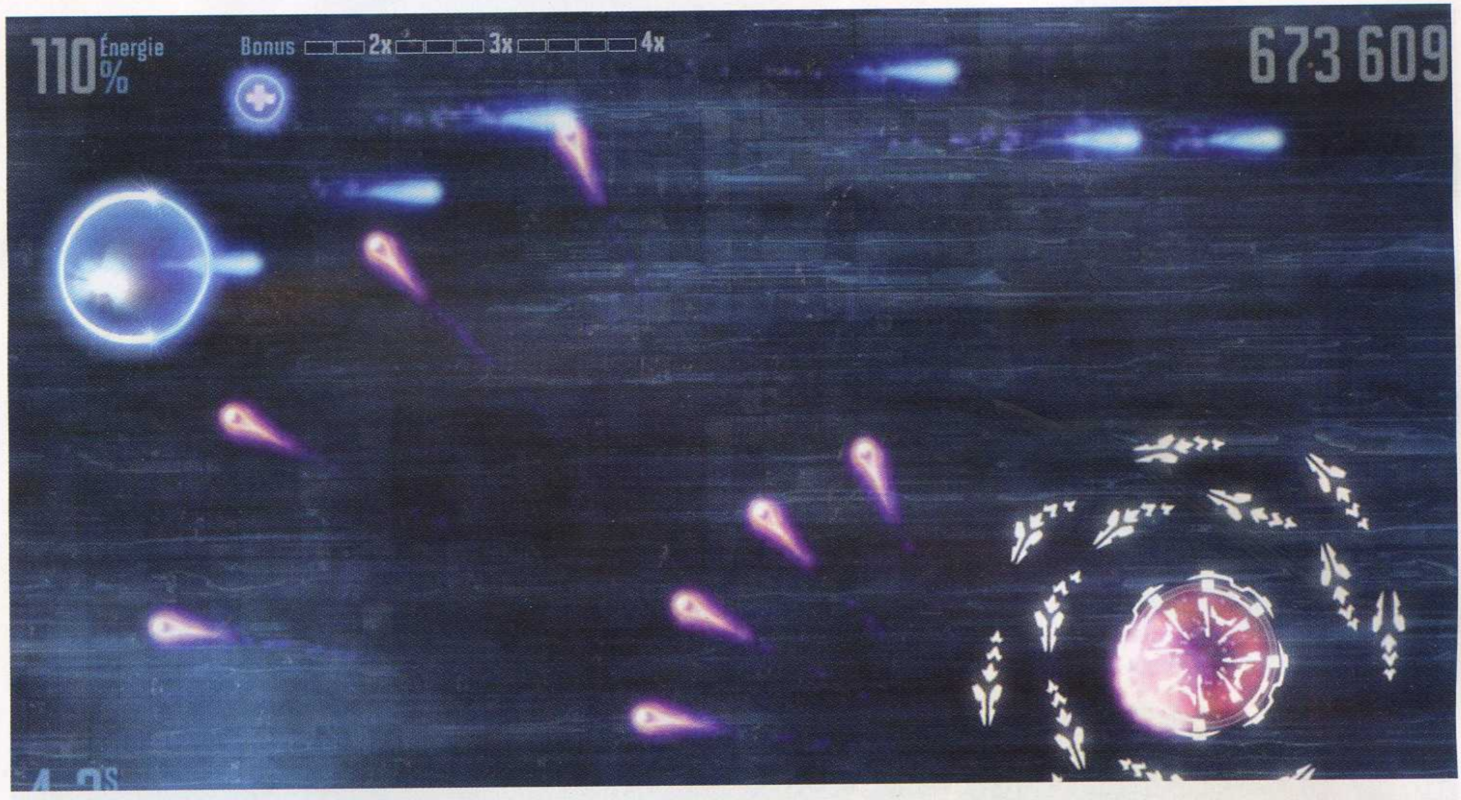
EN RÉSUMÉ

Amusant mais sans grande force majeure, Monday Night Combat vous divertira pendant quelques heures avant de finir, perdu, dans les oubliettes de votre compte Steam. Dommage, il y avait matière à mieux !

PLUS
- Mélange des genres sympa
- Une courbe de progression honnête
- L'ambiance, très fun

MOINS
- Le design, pas toujours top
- Radin en maps et en modes de jeu
- C'est un TPS !

VERDICT 13/20



Comme dans tout shoot them up, le boss de fin de niveau a une saveur toute particulière.

Genre Shoot them up
Éditeur Ubisoft
Développeur Brightside Games
Âge conseillé 7+
Site –
Prix 10 euros
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 1.3 GHz, 2 Go de Ram, carte vidéo 256 Mo
Texte en français **& voix** –

ZUT²

Zeit²

Un peu sorti de nulle part et découvert au hasard d'un matin pluvieux, le shoot them up Zeit² tente de faire ressurgir chez nous des sensations enfouies depuis plusieurs années... Un pari à moitié réussi seulement.

Le shoot them up serait-il un genre tombé en désuétude ? Possible, ma petite dame. Encore que ! En jetant un coup d'œil à nos archives, j'ai retrouvé quelques petits bijoux qui ne datent pas de Mathusalem. En mars 2008, Yavin vous avait causé de l'imprononçable mais très sympathique Söldner-X Himmelstürmer, et quelques mois plus tard, Tuttle vous avait vanté les mérites du très bon Everyday Shooter, megastarisé et jeudumoïsé. [Transition pourrie de votre choix] Zeit², lui, n'a pas crié gare. Un matin, il était installé sur mon PC, alors que faire ? Bon, ben, le tester, hein ? Après tout, c'est mon boulot.

Une intro moisie plus tard

Allons-y gaiement (ouaisss), on ne peut pas dire que Zeit² a bouleversé ma vie. Non pas que ce shoot them up en scrolling horizontal soit mauvais, absolument pas, mais il manque cruellement de personnalité, de charisme, de corones ! L'espace intersidéral, c'est bien joli, mais ça lasse un peu, et pour des ennemis aux designs et aux capacités variés, vous repasserez aussi. Et pour la musique ? Ben là, vous me couperez le son après 10 minutes parce qu'autrement, vous risqueriez de vous ruiner en paracétamol. Excellent ce jeu, non ? Non, allez, tout n'est pas à jeter dans Zeit², bien au contraire. À commencer par la façon dont la vie et les munitions sont gérées. Pour les matheux : munitions = vie. Pour les littéraires : chacun de vos tirs puise un peu dans votre énergie vitale. Il ne s'agit donc pas de canarder comme un sagouin mais de tirer avec parcimonie. Pour corser la chose, certains de vos assaillants puiseront également dans votre énergie vitale si vous les laissez passer. Heureusement, et c'est le « petit plus » gameplay, il nous est possible de remonter le temps, en pressant la gâchette, pour blaster un ennemi qu'on aurait laissé s'échapper (avec quelques subtilités, pour faire tirer votre vaisseau et son double temporel simultanément). Si Zeit² a si peu à proposer en termes de diversité, c'est en partie qu'il est un pur jeu de scoring. Claquer un score à 7 ou 8 chiffres, tel est l'objectif – et l'intérêt – des divers modes de jeu (six au total, avec des contraintes de temps et de points plus ou moins bien trouvées). Si cette philosophie jusqu'au-boutiste vous parle, pourquoi pas. Autrement...

SUNDIN

EN RÉSUMÉ

Un petit shoot them up amusant mais pas étonnant pour un sou. Si vous aimez faire tomber les gros scores et gagner des achievements (70 en tout), pourquoi pas.

PLUS
- De bonnes sensations
- Des modes variés
- Si on se prend au score...

MOINS
- Environnements, ennemis et armes peu variés
- Musique insupportable
- Si on se prend pas au score...

VERDICT  **11/20**



Des taxis lance-flammes, c'est bien la fin du monde !

Genre Stratégie temps réel
Éditeur BlueGiant Interactive
Développeur BlueGiant Interactive
Âge conseillé +10 à chaque œil
Site www.apoxgame.com
Prix environ 14,99 euros sur Steam
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte vidéo 128 Mo
Texte en franglais **& voix** en anglais

EN RÉSUMÉ

Parti d'une bonne idée, APOX se ramasse lamentablement sur la technique, le gameplay, la localisation, l'intelligence artificielle... Enfin, presque tout quoi ! Reste qu'il n'est pas trop cher.

PLUS
- Univers sympa
- De bonnes idées de microgestion
- Pas très cher

MOINS
- L'interface à vomir
- Traduction à pleurer
- LAAAAAAAAAAAAG !

VERDICT 05/20

MAD MOUX

APOX

Chez les indépendants, on n'a pas peur d'innover. Chez BlueGiant en revanche, on a peur de rien, pas même de proposer un RTS bancal face à un autre « géant » déjà bien installé...

APOX, c'est l'histoire d'un jeu indépendant développé par un petit studio indien. Sur le papier, quelques mécaniques avec du charme qui fleurent bon le poulet au curry, le tout dans un univers post-apo furieusement inspiré de Mad Max. Sur le terrain en revanche, c'est une autre histoire. Déjà, l'interface : les menus sont plus indigestes qu'une enchilada. Là, on se dit qu'on pourrait passer outre et qu'on se familiarisera avec les unités et les bâtiments directement en jeu. Mais rien n'y fait. La traduction est bâclée au point de nous proposer des termes moitié anglais, moitié français, des mots sans logique traduits littéralement, et comme on est généreux, il y a même quelques fautes d'orthographe. Allez, restons pro et claquons-nous quelques parties. Qui sait ce que le gameplay nous réserve... un miracle ?

« Je suis l'aigle du STR... ou pas »

J'ai de la chance, une cinquantaine de joueurs souffr... s'adonnent d'ores et déjà à la guerre des ressources. Une petite partie en coop pour commencer, histoire de latter quelques IA bien débiles comme on les aime. L'objectif est simple : annihiler l'ennemi. On construit et produit à l'aide de matériaux recyclés (des « rebuts », ouvrez le dictionnaire...) et de carburant. Chaque unité a sa faiblesse, du classique jusque-là. Les troufions peuvent toutefois changer de « classe » en ramassant les équipements des ennemis tombés au combat, ils peuvent même s'installer dans des bagnoles pour leur apporter un bonus en relation avec leur arme équipée ou encore se planquer dans des bâtiments. Des éléments de microgestion intéressants, mais malheureusement anéantis par un gameplay mollasson, un pathfinding moisi, une IA (celle de nos troupes) qui se laisse attaquer sans riposter et enfin un lag monstrueux. Imaginez alors les fameuses parties à 32 joueurs sur la même carte dont BlueGiant vante haut et fort les mérites. Et en plus, c'est tout moche. Quota de méchanceté gratuite atteint. Pour ma part, je passe mon tour. Quitte à se faire latter, autant que ce soit par des Terrans cheatays !

YSESEN





Deux armes seront disponibles, l'une privilégiant la puissance, l'autre, la cadence de tir.





Il a l'air impressionnant comme ça, mais c'est que de l'esbroufe.

Genre Action/Plateforme
Éditeur ORiGO GAMES
Développeur Extend Studio
Âge conseillé Tout public
Site http://ares.x10studio.com
Prix 9 euros environ
Sortie Disponible
Configuration recommandée CPU 2 GHz, 1 Go de Ram, Carte Nvidia 7600/ATI HD2400 256 Mo
Texte & voix en anglais

PRENEZ DU VIEUX ET FAITES DU VIEUX AVEC

A.R.E.S. : Extinction Agenda

Chers amis, voici le chapô le moins rentable de toute l'histoire de la presse écrite... Trois jours pour écrire deux lignes de texte. C'est aussi le temps qu'ont passé les studios Extend à plancher sur le gameplay d'A.R.E.S.

Si j'en crois Sundin, qui ne manque jamais une occasion de nous rappeler qu'il est un membre actif de l'association « Les amoureux de Platon », Arès était le dieu de la guerre, de la brutalité et du carnage au temps de la Grèce antique. Rien d'étonnant, donc, à voir surgir derrière ce patronyme un jeu de plateforme résolument old school, où votre seule activité consistera à enchaîner les tableaux en prenant soin de dérouiller les cohortes de robots qui tenteront de vous barrer le passage. Si des titres comme Turrican ou Midnight Resistance vous évoquent quelque chose, dites-vous que A.R.E.S. en est la descendance directe, et en reprend donc logiquement tous les ingrédients : outre la musique tendrement retro, dont certaines mélodies sentent bon le clavier Bontempi, nous trouvons des armes améliorables, grâce aux pièces détachées abandonnées par nos pauvres victimes avant leur désintégration, quelques mouvements audacieux, comme la glissade ou le double saut, qui nous permettront d'accéder à des zones secrètes parsemées de bonus, et des boss, énormes, autant par la taille que par les points de vie. Problème : si ces quelques artifices suffisaient largement à contenter le joueur il y a une vingtaine d'années, force est de constater qu'aujourd'hui, on attend un peu plus de ce genre de titre qu'une simple surcouche graphique.

Noob time

D'autant que la difficulté, présentée comme l'un des points forts du jeu, est loin d'être à la hauteur. Les monstres sont finalement peu nombreux et peu belliqueux et les pièges... Ma foi, je les cherche encore... Et quand bien même vous auriez le skill d'un cochon de lait, sachez que les monstres repopent après votre passage. Le jeu étant dénué de contrainte de temps, il vous suffit de squatter une zone pas trop ardue (autrement dit, n'importe où), et de tuer les mêmes monstres en boucle pour récupérer un maximum de bonus. Difficultés et contraintes de temps, deux aspects qui pourraient éventuellement redonner des couleurs à un prochain chapitre, puisque cet Extinction Agenda n'est apparemment que le premier épisode d'une série qu'on n'espère pas si longue que ça...

KRACOUKAS

EN RÉSUMÉ

Les studios Extend ont cru pouvoir faire passer n'importe quoi en utilisant la grosse ficelle de la nostalgie, c'est raté : leur jeu mixant plateforme et shoot est répétitif, trop facile et finalement d'un ennui mortel.

PLUS
- Graphiquement honnête
- Nostalgie quand tu nous tiens
- 9 euros...

MOINS
- Plus classique tu meurs
- Répétitif
- Se finit une main dans le dos



VERDICT 07/20



fig. 07 : Le geek

PARCE QU'ON EST DES GAMERS, ET QU'ON EST FIER DE L'ÊTRE !

Le 17 décembre dernier, Fluctuat.net éditait un article dans lequel étaient démontées quelques idées reçues vis-à-vis des jeux vidéo. On y décrivait un monde finalement pas si violent, et des protagonistes souvent loin des clichés du jeune gamer obèse et asocial. Vous pensez bien qu'une telle atteinte à notre fonds de commerce ne pouvait rester sans réponse.

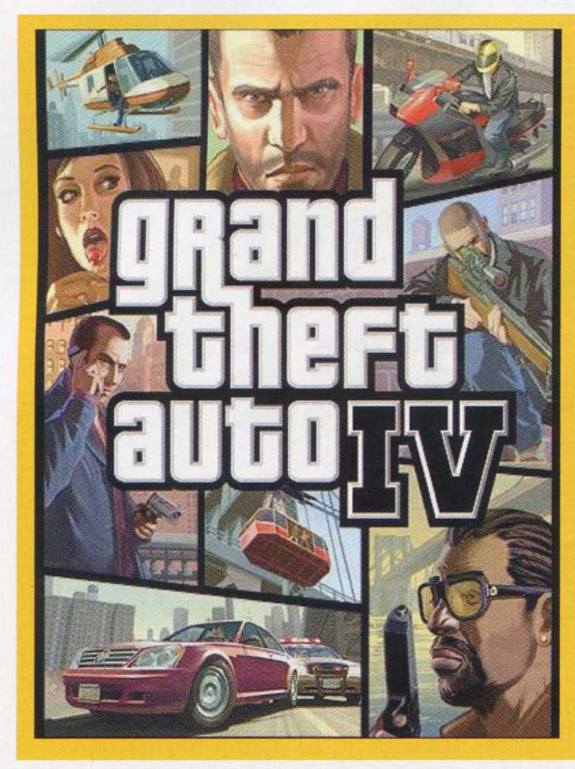
Amis de Fluctuat.net, nous vous pardonnons ! Dans le fond, c'est évident : votre article ne visait qu'à défendre et à promouvoir ce média merveilleux qu'est le jeu vidéo, et l'ardeur que vous y avez mise vous honore. Toutefois, il nous était difficile, à Joystick, de vous regarder mettre à mal comme cela tout un pan de notre légende sans réagir. Il est vrai que certaines idées qui nous collent à la peau, obésité, violence, perversité, voire alcoolisme, ne sont pas des plus flatteuses. Seulement voilà, nous avons dû nous rendre à l'évidence il y a quelques années déjà : nous aurons beau avancer les meilleurs arguments du monde, nous ne ferons jamais changer d'avis le mormon bien pensant et propre sur lui qui se cache en tout individu, et pour qui le jeu vidéo est le poison de notre société, le mal réincarné, l'ennemi à abattre. Aussi, plutôt que de se lancer dans un combat certes louable, mais qui s'annonce par avance vain, nous avons décidé d'adopter une tout autre stratégie : l'acceptation ! Et même mieux : on n'hésite pas à en rajouter des tonnes !

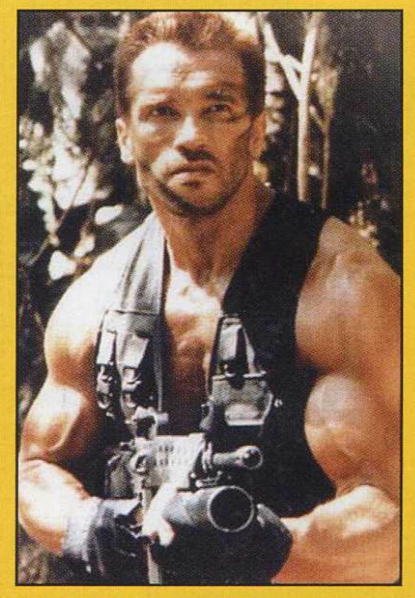
Cas pratique

Lorsque, par exemple, lors d'une soirée entre amis, un énergumène nous fait remarquer l'aspect particulièrement violent des jeux vidéo, ou les comportements excessifs qu'ils entraînent chez leurs utilisateurs, nous acquiesçons avec fierté ! Mais bien sûr, que nous sommes violents et asociaux. C'est même notre marque de fabrique, notre plus produit, en quelque sorte ! Nous lui expliquons que la veille encore, notre bon Lucky nous disait sur le chemin de la pizzeria : « Les amis, ça fait bien deux jours que nous n'avons pas occis un enfant pour le faire cuire sur un lit de patates ? Et ces petites vieilles qui traversent difficilement la ruelle ? Ne serait-il pas mieux d'abréger leurs souffrances en leur roulant dessus une bonne fois pour toutes ? Tiens, maintenant que j'y pense, je me ferai bien un petit GTA. » Et nous enchaînons avec quelques faits divers bien sentis ! C'est facile, il y a en tellement ! Et peu importe qu'ils soient mensongers ou totalement hors de proportion : plus c'est énorme, mieux c'est ! Par exemple, en 2005, France 2 clamait la mort d'une centaine de Japonais, qui avaient soi-disant décidé >>>



De la violence ? Où ça ?





Avant, je jouais pendant des heures, j'étais perdu... Un vrai loser...



Maintenant, j'ai retrouvé le sourire, et j'ai une cravate !

N'hésitez jamais à citer dans vos conversations ce monument de violence gratuite : GTA IV ! Succès garanti !

>>> d'en finir en avalant des poches de silicone, après que la sortie du jeu Tomb Raider avait été retardée. Archifaux, bien sûr, mais tout le monde y a cru.

L'histoire dont VOUS êtes le héros

D'ailleurs, rien ne vous empêche de lancer une histoire de votre cru : parlez donc de ces jeunes qui ont descendu les murs de leur école à coups de masse, « pour en faire sortir des champignons magiques », disaient-ils. D'après eux, le végétal ainsi récupéré aurait pu les faire grandir de plusieurs centimètres. Génial ! Oui, nous sommes des bombes à retardement au cerveau totalement déviant, et c'est aux jeux vidéo que nous le devons. Arrêtons de nous cacher derrière un argumentaire qui ne convaincra de toute façon personne. Au contraire : Assumons ! Et vous constaterez très vite qu'accepter une bonne fois pour toutes ce statut de tueur en série potentiel, et en revendiquer l'image auprès du grand public, c'est s'ôter un poids énorme des épaules ! C'est rallonger son espérance de vie, et s'éviter un stress inutile en découvrant qu'en novembre dernier, une émission sur ARTE nous dépeignait comme, je cite : « Une belle bande d'abrutis » !

SOS Détresse Gamer, j'écoute ?

Assumons également cette fameuse dépendance que les jeux entraînent, et plutôt que de la minimiser, crions le haut et fort : nous sommes tous nés accros ascendant toxicos, au moins autant que l'est la ménagère de moins de 50 ans à sa Roue de la Fortune ! Et là encore, les faits divers narrant nos excès (nos exploits, devrais-je dire) ne manquent pas ! Ce garçon de 5 ans qui poignarde sa sœur pour pouvoir récupérer sa console (en fait, c'était la mère du gamin qui a tenté de maquiller son crime), ou ce Coréen qui meurt d'épuisement après avoir enchaîné 50 heures de jeu (bon, d'accord, lui, il n'avait pas d'excuses). Plus récemment encore, l'histoire de ce jeune Américain de 23 ans qui s'est retrouvé éparpillé en mille après avoir percuté un 4x4 sur une route. Et que faisait-il au milieu de la voie, notre jeune crétin ? Il jouait à Frogger en vrai !! Bien sûr que les jeux vidéos rendent fous. Et nous parlons violence, et dépendance, mais il existe bien d'autres lieux communs dont nous pouvons nous montrer fiers. En voici d'ailleurs un petit florilège, histoire de pouvoir briller en société au milieu de tous ces gens qui ne comprendront décidément jamais rien à notre passion.

KRACOUKAS



Seule violence reconnue d'utilité publique : celle contre les zombies.



Comme dirait Mini-Kracou : « Monsieur... Peur ! ».

LES GAMERS SONT LES PLUS GROS CONSOMMATEURS DE PIZZAS AU MONDE

Faux



C'est malheureusement faux… Je dis malheureusement, car il faut au moins leur reconnaître ça, les joueurs de tous poils n'auront pas ménagé leurs efforts pour atteindre la tête de ce prestigieux classement. Pour preuve, la possibilité donnée par les développeurs d'Everquest 2 d'accéder au portail de commande en ligne de Pizza Hut en plein jeu ! Insuffisant, apparemment, pour détrôner la truite japonaise, qui gagnerait grâce à ce régime ultra-calorique (2 kg/jour/truite) vigueur et fertilité, ou pour passer devant les livreurs de pizzas eux-mêmes, qui comme chacun sait, n'hésitent pas à se servir régulièrement sur le dos de leur client, pour obtenir le score très honorable de 1,78 kg/jour /livreur. Le joueur moyen n'arrive donc qu'en troisième position (1,64 kg/jour/ personne), ce qui n'est déjà pas si mal.

(*Chiffres fournis pour la période 2009-2010 par la très sérieuse agence américaine Winners & Partners).

BOSSER DANS LES JEUX VIDÉO, C'EST COOL…

Vrai



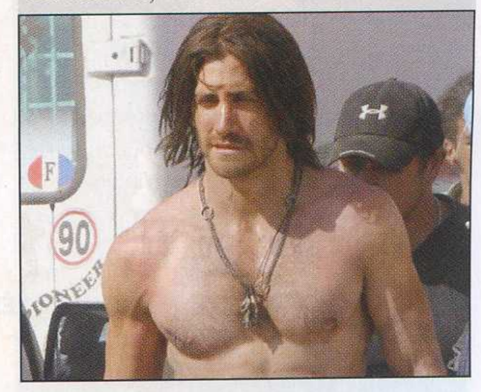
Mais bien sûr que c'est vrai… Non seulement nous sommes tous payés comme des rois pour jouer toute la sainte journée, mais en plus, sachez-le, le milieu des jeux vidéo est totalement exempt de connards, de lourds, ou de casse-couilles, contrairement à tous les autres domaines socioprofessionnels, qui en sont remplis. Quelle a été notre recette magique pour en arriver là ? C'est très simple, et ça tient en trois mots : la méthode américaine ! Une méthode qui a fait ses preuves depuis des années dans les aéroports du monde entier, et qui a permis de débusquer une quantité astronomique de terroristes. Ainsi, avant même d'avoir passé le moindre entretien, les acteurs du milieu vous font remplir un questionnaire, auquel il faut répondre par oui ou non. Quelques exemples ? « Avez-vous, dans votre entourage ou votre famille, une personne qui voudrait nuire à l'intérêt du jeu vidéo ? ». Ou encore « Êtes-vous déjà entré en contact avec un noob ? ». Bien sûr, il y a des pièges ! À la question : « Êtes-vous atteint de troubles mentaux ou physiques ? Faites-vous usage de stupéfiants ? Êtes-vous toxicomane ? », il faut répondre OUI !

Vrai ou faux ?

LES GAMERS, TOUS DES HOMMES…

Vrai

Il est certaines choses que Dame Nature a voulues immuables : la femme est habile dans nombre de domaines, comme faire la vaisselle ou claquer des montagnes de fric, ou encore nous hurler dessus pour les raisons les plus incongrues. En revanche, en matière de jeu vidéo, force est de constater qu'elle a le skill d'un plateau de fruits de mer et la patience d'un Sundin devant un noob. Oh, en êtres magnanimes, nous avons bien tenté de convertir la pauvre créature, en lui proposant des produits faciles d'accès comme les Sims ou Nancy Drew. Et si ces jeux ont rencontré un certain succès, il faut se rendre à l'évidence : l'art du headshot ou celui du first blood leur restera à jamais inaccessible.



LES JEUX VIDÉO ONT FAIT BAISSER LE TAUX DE NATALITÉ DANS LE MONDE DE 27%.

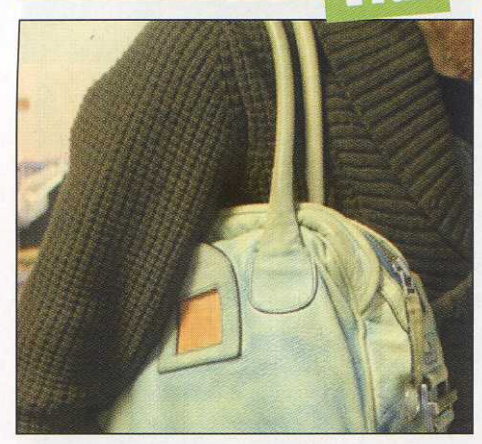
Vrai

Je m'excuse par avance d'être aussi cru, mais c'est un fait : le gamer compulsif ne nique pas. Je pourrais avancer pour l'expliquer tout un tas de théories alambiquées impliquant des désordres hormonaux ou une enfance douloureuse. Mais la vérité, c'est que l'animal préfère largement tirer à blanc sur la babe du mois (je vous épargne la centaine de mails que nous recevons chaque semaine pour demander à ce que le magazine soit imprimé sur un papier glacé et imperméable), ou se farcir des kilomètres de mangas coquins, que d'avoir à batailler avec tout un tas de prélimaires ennuyeux, dont la liste non exhaustive inclut les sorties, comprendre les attentes de l'autre, offrir des cadeaux, ou se cogner belle-maman un dimanche sur d'eux. Des contraintes qui sont d'ailleurs autant de freins à sa passion dévorante. Seul membre du sexe féminin qui vient contredire cette règle : l'amatrice de cosplay. Prenez une jeune vierge, habillez la façon Saylor Moon, et vous verrez alors des armées de gamers surexcités prêts à lui faire autant d'enfants qu'elle le voudra.



Vrai ou faux ?

LES JOUEURS N'ONT AUCUN GOÛT VESTIMENTAIRE — Vrai



Certes, et en même temps, comment leur en vouloir. Comme explicité précédemment, les seules femmes qu'ils côtoient régulièrement sont leurs mères et des jeunes filles fans de bals costumés. Forcément, avec des références pareilles, il ne faut pas s'étonner qu'ils s'habillent comme des sacs. Toutefois, même chez des spécimens de gamers ayant un minimum de sens social (si, si, ça existe), on constate que le goût en matière vestimentaire n'est pas une priorité. Pour preuves, les fameuses chemises de Savon, qui n'ont de cesse de nous piquer les yeux à chacune de leur sortie ou le fameux sac à main néo-pop-gay-post-seventies de Sundin, qui laissent à penser que oui, on peut vraiment vendre ou acheter tout et n'importe quoi dans les brocantes.

LES JOUEURS APPRENNENT À RÉFLÉCHIR DE MANIÈRE CRÉATIVE ET STRATÉGIQUE — Vrai

Hahaha…
Alors là, je vous propose d'en parler avec Sundin, ça va le faire rigoler, tiens…
« Sundin ? ça fait combien de temps que tu joues avec Lucky et moi-même à League of Legends ? »
« Hmmm… Disons deux ans pour Lucky, et un an pour toi, Kracou. »
« Ça représente quoi ? 300, 400 parties ? »
« Oui, c'est à peu près ça… »
« D'accord, et maintenant, comment définirais-tu notre créativité et notre sens stratégique ? »
« Pfff… Pas facile, comme question ! Tiens, tu vois cette plaquette de chocolat ? Ben, je suis sûr qu'elle serait plus douée que vous deux réunis… Et c'est valable pour à peu près tous les objets se trouvant dans cette pièce… Autre chose ? » Voilà… CQFD, chers lecteurs.



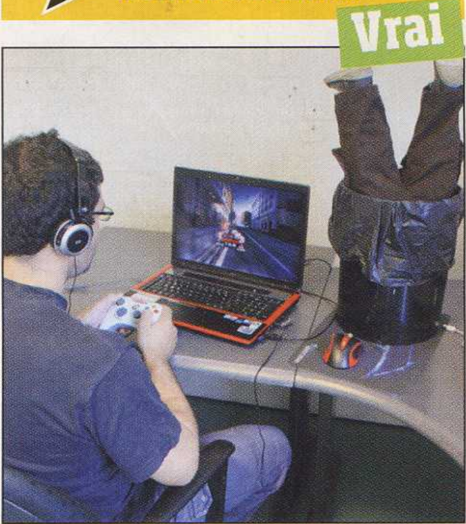


LES GAMERS PRÉSENTENT UNE DEXTÉRITÉ MANUELLE SUPÉRIEURE À LA NORMALE — Vrai

C'est vrai. Des chercheurs de la prestigieuse université de Yale ont d'ailleurs constaté que les nouvelles générations de gamers commençaient à présenter des signes d'évolution en rapport avec leur besoin quotidien. Outre une dextérité sans pareil, le gamer développerait une sorte de corne souple sous les pouces, qui permettrait d'atténuer les nombreuses sollicitations auxquelles sont soumises ces deux extrémités. Les scientifiques pensent que ce n'est qu'un début, et de la même manière que certains animaux ont dû évoluer à travers les âges pour assurer leur survie, on peut très bien imaginer que le gamer saura se parer de quelques artifices qui lui permettront d'améliorer ses performances, comme des doigts supplémentaires, ou un mode basse consommation d'énergie pour les soirées difficiles.



LES JOUEURS N'ONT PAS D'AMIS… — Vrai



En fait, tout dépend de ce que vous entendez par le terme « amis ». Si on parle de ces empêcheurs de looter en rond, qui viennent sans arrêt proposer à notre homogamus de multiples activités champêtres, comme des sorties ciné ou des parties de golf, alors que lui n'attend qu'une chose depuis que le soleil s'est levé : le lancement du prochain raid sur Nogrom et la Tour de Gorluxor, alors effectivement, le joueur maladif n'a pas d'amis. En revanche, il a une guilde ! C'est presque comme des amis, sauf qu'ils ne les voient jamais dans la réalité, qu'ils sont tous, comme lui, sans emploi et totalement assistés soit par l'État, soit par leurs parents, et qu'ils partagent ensemble cette passion immodérée pour le farming et le looting. D'ailleurs, il est intéressant de noter que l'on retrouve au sein de ce microcosme tous les ingrédients d'un soap brésilien : disputes, trahisons, amour impossible, lutte des clans, et j'en passe…

LES GAMERS PRÉSENTENT SOUVENT DE GRAVES PROBLÈMES D'ALCOOLISME — Faux

Concernant ce préjugé en particulier, toute la rédaction de Joystick se joint à moi pour présenter ses plus plates excuses au monde du jeu vidéo. En effet, l'abus d'alcool, et notamment de boissons sud-américaines, est une déviance propre à notre petit groupe, et ne doit nullement être généralisée de la sorte.

LE GAMER MOYEN PENSE QUE LE PRÉSIDENT DE LA RÉPUBLIQUE S'APPELLE AILE DE MORT ET QU'IL A ÉTÉ ÉLU EN DÉCEMBRE DERNIER

Faux

Mais que c'est ridicule… Vous pensez réellement que le gamer, aussi renfermé sur lui-même soit-il, ignore qui nous gouverne ? Bien sûr que non. Et c'est ce genre d'idées reçues qui voudrait nous faire croire que le joueur est totalement coupé des réalités et des dangers du monde moderne, alors qu'en fait, il sait tout du terrorisme, de cet attentat qui a causé la mort de centaines de civils innocents dans l'aéroport international de Moscou fin 2009, ou de cette invasion de zombies qui a touché le pays quelques mois plus tard, et qui n'a pu être stoppée que grâce à l'intervention de courageuses plantes vertes. La menace est partout ! Mais le joueur sait garder son sang-froid, lui, et n'ignore pas que dans les moments difficiles, il pourra toujours compter sur des valeurs sûres, des héros, comme Sam Fisher, Solid Snake ou le mystérieux n°47.



Vrai ou faux ?

LES GAMERS SONT TOUS DES ASSISTÉS DE CHÔMEURS

Faux

Nooon, tous ne sont pas chômeurs… Comme je le signalais un peu plus haut, une grande majorité d'entre eux vit encore chez papa et maman, profitant ainsi du gîte, du couvert et d'une connexion haut débit qui, sans eux, serait restée largement sous-employée. Par ailleurs, ils ont bien du mal à quitter ce nid familial, puisque n'ayant pas suivi de longues études pour cause d'incompatibilité entre les horaires de la faculté et ceux des Raid sur Azeroth, ils arrivent difficilement à s'assumer. Les plus débrouillards d'entre eux peuvent espérer finir à Joystick mais ne nous berçons pas d'illusions : les places sont chères et ceux qui les tiennent se battront jusqu'au bout pour rester !

SI J'ÉVITE LES JEUX VIOLENTS, JE NE RISQUE PAS DE SOMBRER DANS LA FOLIE

Faux



C'est précisément dans ce genre de cas que les jeux vidéo démontrent toute leur fourberie ! Quand on voit un titre afficher de gentils graphismes, accompagnés d'une gentille musique et d'un gentil scénario, on se dit immédiatement : « C'est bon, je peux y aller… Là, c'est sûr, il n'y a aucun risque ». Mais non ! J'ai vu de mes yeux des accros à Farmville virer femme et enfants pour s'installer à la campagne et commencer un élevage de bovins. Dans la même veine, on a vu après la sortie de Plants vs Zombies de jeunes esprits influençables tomber dans le jardinage intensif, pour se préparer au mieux à une éventuelle prochaine attaque de morts-vivants. Dites-le autour de vous : tous les jeux vidéo, même ceux qui paraissent les plus inoffensifs, présentent des dangers.

LES GAMERS NE SAVENT PAS LIRE, PAS PLUS QU'ILS NE SAVENT ÉCRIRE

Vrai



Évidemment, c'est vrai. Les joueurs sont des analphabètes notoires. Pour preuve, Sundin, Lucky, Savon et moi-même n'avons en réalité jamais écrit la moindre ligne dans ce magazine. Nous nous contentons de donner oralement nos impressions d'experts à quelques plumes que l'on parque dans un atelier au sous-sol de la rédaction, et ces braves travailleurs de l'ombre les retranscrivent dans un style enlevé et drôle. Et tant qu'on y est, sachez également que le succès de Joystick n'a rien à voir avec la fidélité de ses lecteurs ! Bah, oui… Allez vendre un magazine rempli de mots barbares comme « atrabilaire » ou « primesautier » (voir Try Again de Savon) à des gens qui ne savent pas lire. Aussi chaque mois, nous partons sur les routes de France pour racheter en kiosque la plupart des exemplaires de Joystick, et ainsi nous donner une vague légitimité d'existence. Allez, je vais m'arrêter là, car finalement, à quoi bon continuer à remplir des pages sur un dossier que personne ne lira, n'est-ce pas ?



NEWS 78
Rien n'échappe à l'ami Cyd, et surtout pas les maps les plus hype de StarCraft II. Petite sélection personnelle.

Édito

PAR LUCKY

Love & Zergs

Je dédie cet édito à tous les empêcheurs de rêver en rond, car une fois n'est pas coutume, je vais vous raconter une belle histoire. Cette histoire, c'est celle de Ryan, un jeune homme qui comme tant d'autres, trompait l'ennui en jouant à StarCraft II. Entre deux « Zergling Justice, bitch ! », notre garçon bossait sur un petit mod modestement intitulé World of StarCraft, un MMO WoWesque épicé au Space Marine. Au bout de quelques mois de travail, voilà qu'une vidéo de son projet atterrit sur YouTube. Et comme ça, sans prévenir, le petit monde du jeu vidéo s'est pris une baffe magistrale. En un mot, son mod s'annonce incroyable et en une petite semaine à peine, sa vidéo affiche 150 000 lectures. « World of StarCraft », le tout internet n'avait plus que ce nom sur les lèvres, à tel point qu'Activision a dégainé la gatling en accusant Ryan d'utiliser à son avantage des noms sous copyright. « Ils nous donnent un outil pour développer des mods pour ensuite les interdire quand ils sont trop bons ! », se plaint l'intéressé auprès du site Pixelatedgeek. Et alors que tout semblait partir de travers, Tom Cadwell, design director de Riot Games, est intervenu pour offrir un job à Ryan qui s'est fait une joie de l'accepter. C'est pas royal, ça ? Je sais bien que nous sommes des fanboyz Riot, mais quand même… Ces gars sont AWESOME !





Final Fantasy XIV ■ Pour moi, FFXIV est mort

En route vers la banalité !

Parfois, quand un homme sait que tout est foutu pour lui, il tente l'impossible. Un geste fou, sans espoir, comme un dernier affront jeté à la face du destin et de ses décrets absurdes. C'est, selon moi, ce qu'est en train de faire Square Enix. Final Fantasy XIV, MMORPG attendu par des hordes de fans comme un nouveau messie du jeu en ligne, a été un échec monumental. Tout n'y est pas mauvais pourtant, loin de là, mais plutôt que de chercher à rafistoler son radeau de fortune voguant sur une mer démontée de joueurs en colère, la firme japonaise décide de tenter le tout pour le tout. Ainsi, le 11 décembre dernier, c'est toute l'équipe de développement du jeu qui est mise en croix, tandis que son leader, Hiromichi Tanaka, se faisait lapider en place publique sous les huées de la foule. Sur ces entrefaites débarque alors Naoki Yoshida. Développeur peu connu (à qui l'on doit quelques jeux consoles sans grande envergure et un Dragon Quest arcade), notre homme hérite pourtant d'une tâche colossale : changer la citrouille Final Fantasy XIV en carrosse de conte de fées. Bien entendu, pour relever un peu le défi, il devra accomplir ce miracle sans interrompre les serveurs. Écrasé par l'ampleur du prodige qu'on attend de lui, Naoki commet alors une erreur monstrueuse : il sonde ses joueurs. Depuis le départ, FFXIV, on nous l'a vendu comme un MMORPG avec des partis pris, différent, sans quête pour ne pas noyer sa trame principale, ou sans hôtel de ventes pour encourager l'artisanat. Et, ô surprise, qu'est-ce qui ressort du sondage en question ? Que les joueurs veulent des quêtes, ils veulent un hôtel de ventes, moins d'artisanat, plus de combats… Somme toute, ce qu'ils attendent, c'est un MMORPG tristement semblable aux autres, mais avec un look Final Fantasy, et à en croire Naoki, c'est ce qui leur sera servi. Bon sang, camarade ! On ne sonde pas les joueurs ! À la limite, demande leur un avis… Mais il faut se rendre à l'évidence : les trois quarts d'entre eux ne savent pas ce qui leur plairait ! Évidemment, ils veulent des quêtes, ils n'ont toujours connu que ça dans les MMORPG ! La tournure que prennent les choses m'afflige. Car si jusque-là FFXIV était un jeu bancal, il avait tout de même une identité. Le voilà désormais en route vers la normalité. Suis-je le seul à trouver que cette attitude manque singulièrement d'audace ?

> Somme toute, ce que les joueurs attendent, c'est un MMORPG tristement semblable aux autres.



NEWS 80
Déjà séduit par la bêta de Bloodline Champions, Sundin repart dans l'arène à l'occasion de sa sortie officielle.



TRY AGAIN 86
Après ses débuts calamiteux, Black Ops est-il enfin jouable ? Le seconde classe Savonfou étudie la question.

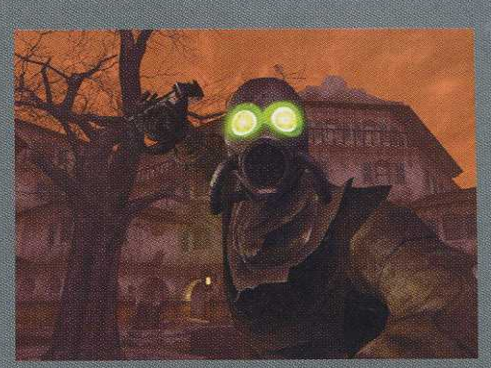


TRY AGAIN 88
Armé de sa plus belle pioche, Lucky est allé déterrer pour vous les secrets les mieux gardés de Minecraft.

Fallout / Business ■ Interplay vs Bethesda, round 451... FIGHT !

Santaaaa Barbaraaaa !

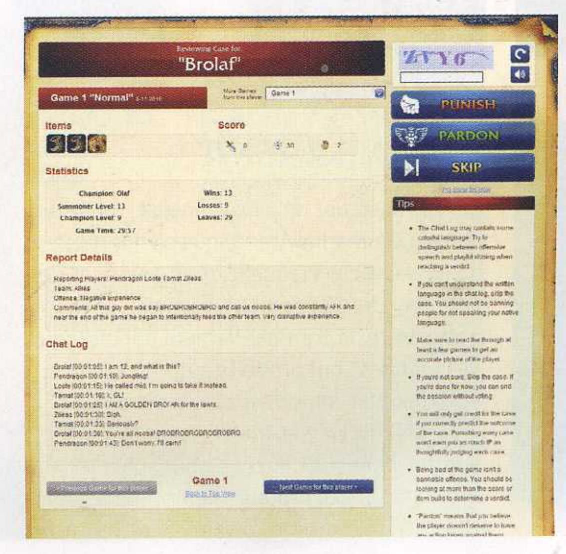
Depuis maintenant presque quatre ans, Interplay et Bethesda se livrent une guerre sans merci par avocats interposés. Pour ceux qui n'auraient pas suivi les 450 épisodes précédents, disons que le cœur de leur conflit se résume à une question à 500 millions de dollars : aux yeux de la loi, qui des deux a le droit de sortir un MMO estampillé du prestigieux nom Fallout ? Aujourd'hui, l'affaire est plus embrouillée qu'un sac de nœuds marins confectionné par Popeye, chacune des deux parties possédant un fragment de la licence. À en croire Bethesda, qui se confiait récemment au micro de Gamasutra, le dilemme serait pourtant d'une simplicité biblique : « Interplay peut développer un MMO sous le nom de Fallout, à condition qu'il n'ait aucun rapport avec la licence Fallout ». De guerre lasse, usé par ces incessants procès, Interplay a pourtant mis le feu aux poudres en déposant le nom de Fallout pour un MMO en décembre dernier. Désormais, il n'est plus question d'accusations précautionneuses murmurées par des avocats épuisés. La guerre froide est terminée, et les dirigeants des deux firmes se livrent une guerre totale en choisissant la presse pour terrain de jeu. Au milieu de ce chaos, une seule certitude demeure : d'après l'accord de 2007, que Bethesda crée un MMO ou un jeu solo, leur prochain Fallout sera le dernier. Après, tous les droits reviendront à Interplay. En effet, il avait acheté les droits de la licence pour développer trois jeux avec autant de DLC qu'il le souhaitait. Donc après Fallout 3 et New Vegas, il ne lui reste qu'une carte à jouer.



League of Legends ■ Le jugement est proche !

Sundin... Coupable !

Rageuses, rageux ! Vous êtes tous condamnés ! Perdu dans la masse anonyme des joueurs de League of Legends, vous pensiez pouvoir insulter votre prochain sans crainte des représailles. C'est faux ! Riot Games va bientôt mettre en place un système de tribunal. Ainsi, tous les joueurs faisant l'objet d'un certain nombre de plaintes seront soumis au jugement de la plèbe. En épluchant les logs et différentes infos d'une partie donnée, ce sera à vous de décider si Riot doit ou pas sanctionner le joueur inculpé. La planète LoL attend cette update avec impatience, même si étrangement, les abus s'annoncent nombreux car, soyons honnêtes, punir est bien plus drôle que pardonner !



BRÈVES

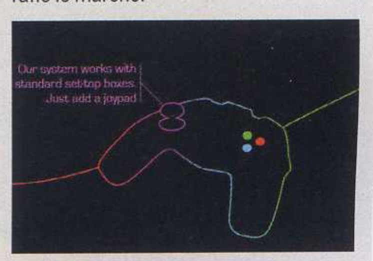
Gratuit si vous payez !

Tout comme Le Seigneur des Anneaux, Champions Online vient de passer en mode « jeu gratuit où il faut quand même payer si vous voulez en profiter passé un certain stade ». À l'heure où DC Universe bat son plein, c'est sans doute une bonne chose.



Et de trois !

Mû par un désir fou de contenter les joueurs les plus exigeants, et de s'en mettre plein les poches, la compagnie Play Cast va tenter, sous la direction de l'ex-boss de Sony Online Entertainment, d'installer un service de Cloud Gaming européen avant qu'Onlive ou Gaika ne rafle le marché.



Divination pour les nuls

Star Wars : Old Republic va se planter. C'est du moins ce que prédisent les analystes parfaitement cravatés de la firme Janco Partners qui, après avoir toisé leur boule de cristal, ont ajouté que les investisseurs du projet étaient circonspects quant au succès du jeu. Mon boucher, lui, pense que ce sera un carton. Qui doit-on croire ? J'hésite...

StarCraft II ■ Les maps à la mode

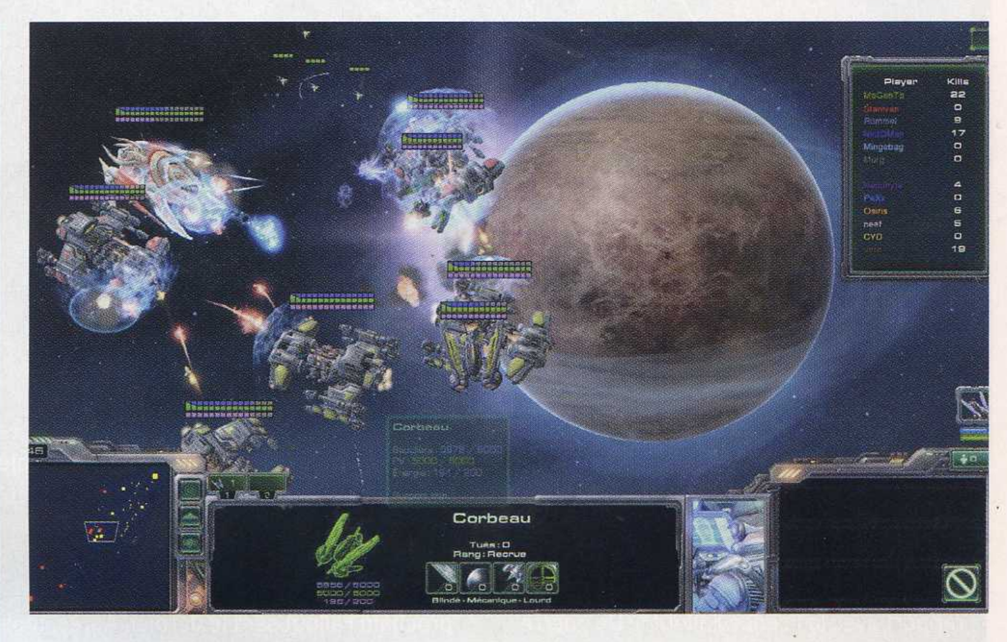
CHANGEZ VOTRE QUOTIDIEN !

Votre client de StarCraft II dort bien sagement sur votre bureau depuis que vous avez subi quelques défaites humiliantes sur Battle.net ? Alors, voici une sélection de mods qui devrait vous motiver à relancer ce RTS culte ! **PAR CYD**

RAYNOR PARTY

Voici une map assez amusante puisqu'elle propose une multitude de mini-jeux dans lesquels quatre à huit joueurs doivent s'affronter. En début de partie, il faut sélectionner une unité, c'est ce qui détermine les règles à venir. Par exemple, en choisissant le lurker, vous allez participer à un rallye peu conventionnel dans lequel il faut parcourir un chemin d'un point A vers un point B en évitant les patrouilles. En revanche, si vous choisissez le traqueur protoss, vous devrez éviter de vous faire attraper par un ultralisk affamé. Évidemment, le dernier en vie est le gagnant. Pour être honnête, je ne passerai pas mes soirées à enchaîner des Raynor Party, mais de temps en temps, c'est plutôt sympathique.





THE STAR BATTLE

Il fallait s'y attendre, des petits malins ont décidé de faire abstraction de combats terrestres afin de ne proposer que des affrontements spatiaux. Ici, la partie se déroule à six contre six et démarre dès que chaque joueur a sélectionné un vaisseau. Naturellement, vous aurez le choix parmi plusieurs types de navettes aux caractéristiques propres. Grâce aux quelques ressources disponibles en début d'affrontement, vous pouvez acheter des améliorations pour votre tas de ferraille que ce soit au niveau des armements ou de sa vitesse de déplacement. Après quoi, les deux équipes se retrouvent au milieu de la carte afin d'éradiquer les forces adverses. Lors des premiers pas, on a tendance à partir tout seul pour jouer les héros, mais après quelques mots de vos coéquipiers vous rappelant que vous n'êtes qu'un noob débile, vous rentrez rapidement dans le rang et tentez de coordonner vos attaques avec votre équipe, ce qui rend The Star Battle nettement plus distrayant !



MARINE ARENA

Si vous cherchez un peu de finesse, vous êtes mal tombé. Marine Arena vous plonge au cœur d'une arène dans laquelle quatre équipes de deux joueurs s'affrontent. Vous disposez d'un centre de commandement depuis lequel des marines sont produits automatiquement et en continu. Vous devez alors affronter les armées adverses afin de cumuler suffisamment de minerais pour acheter des améliorations et produire des unités telles que des zélotes, zerglings et autres. Vous aurez même la possibilité de recruter des héros pour renforcer vos troupes, le but du jeu étant de détruire le centre de commandement de vos ennemis. Évidemment, au début, tout ça paraît un peu brouillon, mais il faut tout de même un minimum de stratégie, de fourberie et de microgestion pour sortir vainqueur de ce conflit.



GREEN TD

Comme son nom l'indique, GreenTD est une map de Tower Defense ! Ici tout le monde joue en équipe contre des vagues de créatures qui vont tenter une percée à travers les nombreuses tours que vous allez placer. Évidemment, chaque unité ennemie tuée rapporte de précieuses ressources qui permettent d'acheter de nouvelles défenses et d'améliorer celles déjà en place. Rien de franchement nouveau pour ce TD qui s'avère assez efficace et pas du tout porté sur l'écologie comme le mot Green pourrait le faire croire.

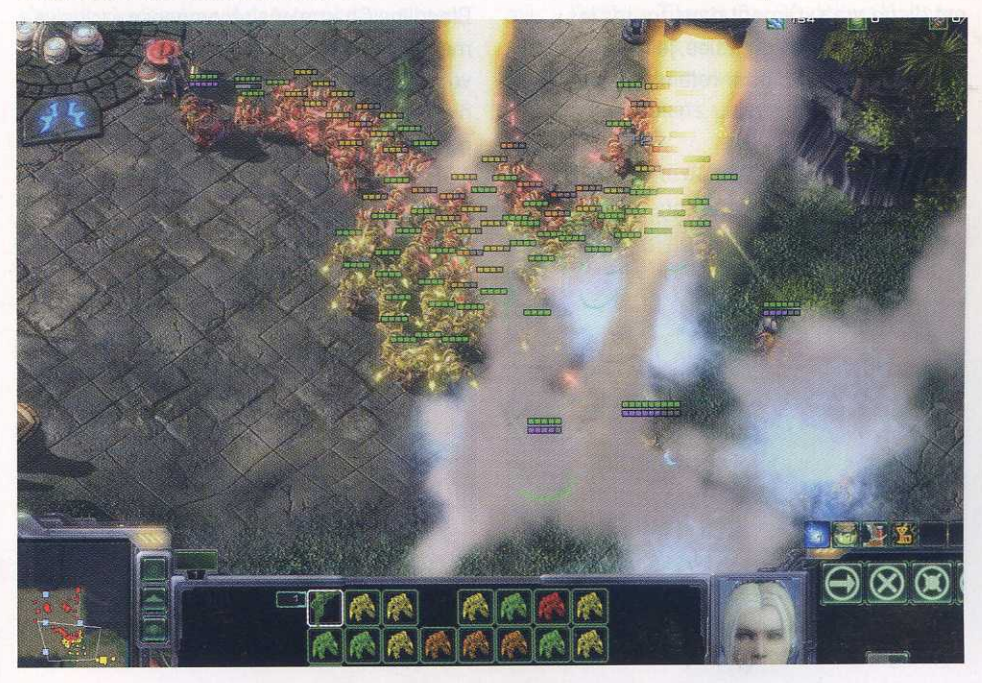
ZERG HUNTER RPG

Une fois n'est pas coutume, dans cette map vous n'allez pas affronter d'autres joueurs au milieu d'un champ de bataille truffé de pièges et d'ennemis en tout genre. Ici, vous allez coopérer avec de véritables joueurs pour affronter des hordes de Zergs contrôlées par l'IA. Le tout mis en scène via un scénario qui donne un but à toute cette boucherie. Après avoir sélectionné le héros de votre choix parmi un Odin ultra-bourrin, un fantôme sniper ou autres, vous devez accomplir différents objectifs de missions indiqués sur la map. Au fur et à mesure de votre progression, votre héros gagne en expérience et en puissance. Vous devrez d'ailleurs dépenser des points de talent dans diverses compétences afin d'augmenter son efficacité en combat. Simple et efficace !



ZEALOT FRENZY

À l'instar de Footman Frenzy, cette map propose d'incarner un héros à la tête d'une armée, non pas de marines, mais de zélotes. En début de partie vous devez sélectionner comment va se dérouler le match, soit en 6v6 soit en 3v3v3v3. Quoi qu'il arrive, vous ne serez pas seul ! Dès l'instant où votre héros apparaît, la partie commence et votre armée de zélotes se produit automatiquement. À vous de bien les gérer pour affronter les autres équipes au centre de la map. Au cours des combats, votre héros acquiert de l'expérience et de la puissance. L'argent gagné au fil de la partie permet naturellement d'améliorer vos troupes pour prendre l'ascendant sur vos ennemis. Vous devez vous coordonner avec vos équipiers pour tenter des assauts meurtriers et remporter la victoire.



SC1 VS SC2

Derrière ce titre opposant StarCraft premier du nom à son petit frère sorti en juillet 2010 se cache une map permettant aux joueurs de participer à une partie classique de SC. C'est-à-dire à une escarmouche proposant toutes les unités de SC2 et même celles du 1 comme les médics, les firebats, les vaisseaux scientifiques et autres. Vous pouvez donc mettre une rouste à votre adversaire en lui faisant comprendre qu'à l'époque de SC1 vous étiez un boss avec votre combo marines/médics ! Étant donné que tous ces modèles étaient présents dans la campagne solo de SC2, il était évident que quelqu'un les utiliserait un jour dans un mod remettant le premier StarCraft au goût du jour. Voilà qui est fait !



Certaines arènes sont minuscules. Impossible de rester tranquille pendant plus de 3 secondes.

Bloodline Champions ■ Un MOBA qu'il est bien

SHOW MUST GO ON !

Dans un monde où noober serait un crime, où on brûlerait les Kracoukas comme on brûlait les sorcières au Moyen-Âge, Bloodline Champions serait le sport national.

De mémoire de joueur en réseau, je n'ai jamais pris autant de peignées en si peu de temps que dans le MOBA de Stunlock. Une dizaine de secondes en vie à chaque partie (tout au plus), sous les yeux rieurs d'un Lucky me susurrant : « Quand on affronte pas le neveu de 11 ans de Kracou, on a un peu plus de mal, hein ? ». Et ma souris 18 boutons dans la tronche, ça te dit ? Bref, passons. On vous avait présenté Bloodline Champions il y a quelques numéros (Joystick n° 235), alors en phase de bêta fermée. Si le rendu visuel n'était pas des plus séduisants, et la prise en main assez lourde (mais on s'y habitue), le jeu nous avait quand même fait forte impression. Un gameplay accrocheur, un rythme très nerveux et des qualités télégéniques bien au-dessus de la moyenne, Bloodline Champions disposait d'un sacré potentiel. Depuis début janvier, le MOBA de Stunlock est dispo gratuitement dans toutes les bonnes crémeries digitales, je me suis donc sacrifié à nouveau pour refaire le point. Trop dure, la vie.

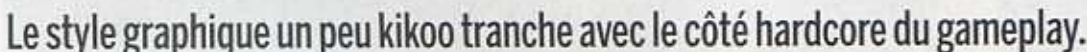
ONE, T... FIGHHTT !

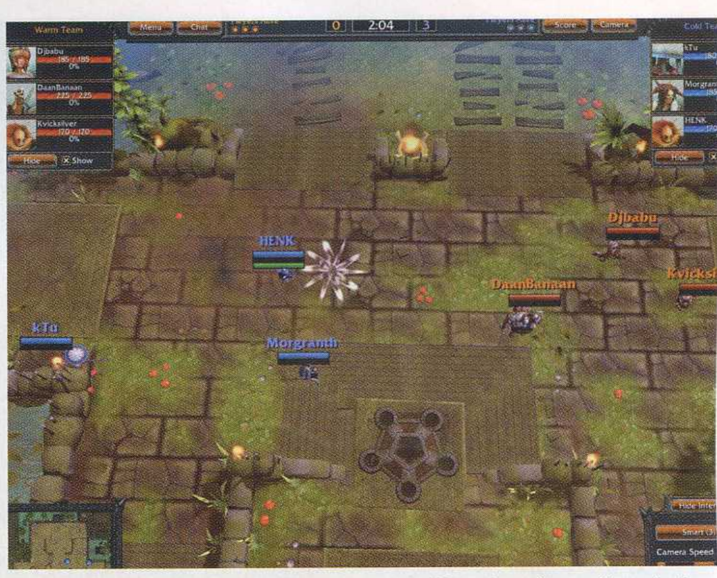
Mais avant tout, rafraîchissons-nous la mémoire : Bloodline Champions met aux prises deux équipes de 3 à 5 joueurs, qui doivent gentiment se mettre dessus dans une petite arène, au meilleur de 7 rounds de 2 minutes. Comme dans un DotA, chaque joueur contrôle un héros, et un seul. Les différences avec le mod suscité sont néanmoins nombreuses : ici, les héros ne levelent pas et ne gagnent pas d'expérience ; en outre, lancer un sort est totalement gratuit, seuls les temps de rechargement comptent. Ici, il n'y a pas non plus de mana, juste une barre d'énergie qui permet de lancer un sort ultime. Ici, il n'y a pas de coup critique ou d'autoshot ; Bloodline Champions récompense exclusivement le skillshot. Vous visez à la souris, puis vous lancez un sort dont les dégâts sont définis à l'avance. Bam ! Vous utilisez votre TP pour en éviter un, balancez un Stun puis un AOE derrière. Bam ! Autant vous dire que ça



Comme dans les autres MOBA, les sorts de zone sont souvent dévastateurs.




Le style graphique un peu kikoo tranche avec le côté hardcore du gameplay.


Assister à quelques parties en tant qu'observateur permet d'éviter de cruelles premières peignées.

déménage un max et qu'enchaîner 2-3 coups réussis dans la ganache ennemie procure un plaisir immense. Outre le côté visée à la souris, assez déroutant au début, il y a pas mal de petits détails à considérer pour ne pas être trop ridicule. Aussi basiques soient-elles, les arènes, par exemple, comportent toutes quelques spécificités dont il faut se servir : des murets derrière lesquels on peut se cacher, ou encore des zones sur lesquelles on peut récupérer des buff temporaires. Bloodline est aussi un jeu de mouvements.

DU MIEUX !

Les semaines passant, le contenu et les modes de jeu se sont étoffés. Vous pouvez maintenant vous tataner sur trois configurations différentes : le mode Arène, classique parmi les classiques ; le mode Capture the Artefact, qui s'apparente à un Capture the Flag ; et le mode Conquest, où il s'agit de s'emparer puis de tenir plusieurs zones simultanément sur la map. Mais la très bonne nouvelle concerne plutôt les graphismes, et plus globalement le rendu à l'écran, puisque l'interface a aussi beaucoup gagné en clarté. Si les champions manquent toujours de charisme (voir encadré), ils sont bien plus détaillés qu'auparavant. La texturisation des environnements est également bien plus aboutie. Les champs de bataille ressemblent enfin à quelque chose. Je vous le disais un peu plus haut, tout ça fait de Bloodline Champions un titre super-télégénique. Stunlock a d'ailleurs mis en place un mode observateur, bien pratique pour découvrir sans se prendre une enième fessée, les cartes et les compétences des divers héros.

GRATIS OR NOT GRATIS ?

Reste l'épineuse question du modèle économique, de ce qui est payant et de ce qui ne l'est pas. Comme dans n'importe quel Free 2 Play, vous pourrez jouer de façon illimitée sans débourser un centime (au grand dam de votre copine). Pour rentabiliser son titre, Stunlock vend d'ores et déjà des versions spéciales (à des prix bien trop chers si vous voulez mon avis – l'édition Titan coûte 90 dollars !), donnant accès à plus ou moins de services : tous les nouveaux champions débloqués, plus d'avatars, des skins, un système de chat vocal intégré...

Tant que ça reste du cosmétique ou des outils de confort, personnellement, ça ne me pose pas de problème. Je vous conseille donc vivement d'aller faire un tour sur **www.bloodlinechampions.com**, de vous inscrire et d'enchaîner quelques parties. M'est avis que, malgré la très rude concurrence, le MOBA pourrait bien faire son trou dans les mois qui arrivent.

SUNDIN

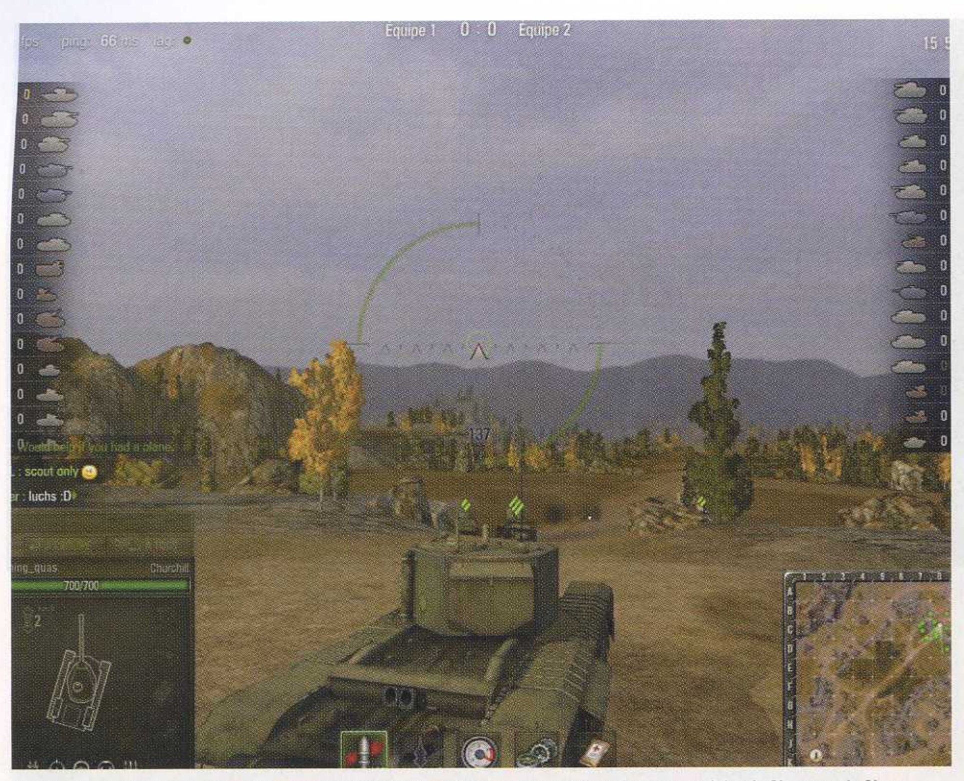
Bloodline, un jeu où prendre le moindre screenshot et rester en vie, ça relève de la gageure !



À la fin de chaque partie, les joueurs peuvent consulter leurs stats détaillées.

Je n'suis pas un héros

À ce jour, il existe une vingtaine de Bloodline (les héros/champions locaux), répartis en 4 catégories : soigneurs, ranged, melee et tanks. Si, et j'insiste vraiment, Stunlock a bien bossé sur le design et la texturisation de ses héros, les Bloodlines manquent encore un peu de personnalité, voire de folie, par rapport aux champions de League of Legends par exemple. Deuxième petit truc qui me chiffonne, le nombre de sorts dont chacun dispose, 7 (6 sorts normaux, plus un ultime, qui ne pourra être lancé que dans certaines conditions). C'est un peu beaucoup pour nos dix doigts poilus. On peut bien en caler trois sur les boutons de la souris, mais ça veut dire qu'il en reste 4 à mapper sur le clavier, plus 4 touches pour gérer les déplacements (Z, S, Q, D). 4 à 5 sorts seulement par Bloodline, ça m'aurait pas gêné, d'autant qu'on retrouve un peu tout le temps la même chose et ce, dans toutes les classes (un stun, un TP, un snare, un AOE...).




Il existe cinq catégories de chars : léger, moyen, lourd, le Caon Automoteur (artillerie longue portée) et le Chasseur de Char.




Les chars français et japonais arrivent dans une prochaine update.

World of Tanks ■ Allez, viens jouer du (Panzer) Faust et surtout...

ARRÊTE TON CHAR !

Il paraît qu'avec un T54, tu lèves un max de filles des pays de l'Est. Avec le début de la bêta ouverte de World of Tanks, vous allez pouvoir vérifier par vous-même si ça marche à Velizy 2.

Difficile de trouver une description plus synthétique et élégante de World of Tanks que celle que me servit naguère le patron de Wargaming.net, juste avant de me montrer des photos de rouquines déguisées en filles de joie du XIXe siècle venues fêter le 1er avril sous son bureau ; ils sont émouvants, ces passionnés d'histoire. Bref, en un mot comme en onze : « World of Tanks, grossièrement, c'est Counter-Strike avec des Tanks. » Deux équipes s'y affrontent en match à mort, sauf qu'en guise de terroriste, vous incarnez un monstre d'acier monté sur chenilles. Ce qui est curieux avec World of Tanks, c'est que son gros cul en fer-blanc est un peu coincé entre deux chaises. D'un côté, le jeu dispose d'une banque de données monstrueuse sur les chars russes, allemands et américains de la Seconde Guerre mondiale. Mais de l'autre, tous ces engins se conduisent comme des karts à pédales plus ou moins véloces et puissants. Ils n'ont pas vraiment d'inertie, et la gestion de la balistique est des plus simples. Avec un aspect simulation aussi light, on peut se demander à quoi cela sert de disposer d'une tétrachiée de châssis, de canons, de chenilles et d'équipements différents comme des extincteurs ou une caisse de Coca pour motiver l'équipage. Votre efficacité dépend en effet trop de vos réflexes pour que l'on apprécie réellement un moteur 5% plus puissant. Certains réglages constituent tout de même des musts incontournables. Les obus perforants de 37 mm par exemple permettent de faire quelques dommages même à travers le blindage frontal, ou encore les filets de camouflage qui limitent le risque d'être repéré trop vite (très utile pour les chars légers et les chasseurs de chars). Le fin du fin étant le petit réglage qui augmente la vitesse de rotation de la tourelle.

> « Le gros cul en fer-blanc de World of Tanks est un peu coincé entre deux chaises. »

LA MAISON NE FAIT PAS CRÉDIT

World of Tanks est un Free 2 Play qu'on commence avec trois malheureux modèles et les 91 autres se débloquent à deux conditions : avoir le niveau d'expérience nécessaire et disposer de suffisamment de crédits pour acheter le nouveau modèle. Comme autre ressource, il y a également l'or (plus difficile à farmer), que l'on utilise pour acheter certains équipements comme des munitions spécialisées, ou pour ajouter des slots à son hangar. Les crédits servent également à réparer vos tas de ferraille après une bataille qui a mal tourné mais bon, à moins de vous nommer Sundin « Quiche aux Lardons », ce n'est toutefois pas ça qui vous empêchera de développer votre arsenal. Cela prendra quand même beaucoup de temps, sauf si vous faites chauffer la CB pour doubler momentanément vos gains d'expérience et de crédits. Un mot sur la technique, depuis l'installation de nouveaux serveurs en Europe de l'Ouest, les latences insupportables se multiplient. Au moment où vous lirez ces lignes, la bêta ouverte sera lancée, et la sortie sera en vue. Espérons que d'ici là, ils auront appris à faire les bons branchements.

SAVONFOU



Une seule carte disponible pour la bêta : Karkand, mais avec une laideur pareille, on met du temps à la savourer.

Battlefield Play4Free ■ Aujourd'hui : Derrick en Afghanistan

LA TRISTESSE POUR PAS UN ROND

Autant Battlefield Heroes était rafraîchissant et primesautier, autant Battlefield Play4Free est aussi gai luron qu'une métastase. Découverte d'un jeu sur navigateur en pleine cure de chimio.

Jouer gratuitement a parfois un prix : celui de l'ennui. La bêta de Battlefield Play4Free en est une bonne illustration. Le principe est le même que celui de Battlefield Heroes : un Free 2 Play jouable sur navigateur, capable de mouliner sur un PC datant de la guerre d'Indochine. On hérite d'un personnage dont on ne peut modifier l'armement et l'apparence qu'au gré des gains de niveau et des passages à la caisse. Les items se payent soit en crédits moissonnés à chaque partie, soit en argent sonnant et trébuchant ; mais cette dernière option ne sera disponible et expliquée que lors de la sortie du jeu. A priori, les items du cash shop ne seront que cosmétiques. Un tel système avait son intérêt dans un Battlefield Heroes, puisque chaque nouvelle création du studio enchantait nos yeux fatigués ; mais dans l'ambiance terne de guerre moderne de Battlefield Play4Free, il risque de vite trouver ses limites, car on touche là à la première faiblesse du titre : il est triste à pleurer. Gris, marronnasse, carré et atrabilaire, il donne une nouvelle dimension au mot « déprime ».

> « On touche là à la première grande faiblesse du titre : il est triste à pleurer. »

DROOPY EST UN PGM

Ce n'est d'ailleurs pas une simple question d'esthétique, le gameplay est également assez maussade (bien que les Israéliens n'y soient pour rien). On retrouve à peu de chose près les mêmes éléments que dans les Bad Company, mais tout est ici tellement mou... Le feeling des armes est inexistant, les déplacements sont ultra-poussifs, et il y a une latence (voulue ou non, ce n'est pas très clair) dans certaines commandes comme sprinter ou s'accroupir. On se sent comme englué dans du miel, et la conséquence de cela, c'est que beaucoup de joueurs préfèrent camper plutôt que bouger laborieusement leur graisse. On retrouve les quatre rôles classiques de Bad Company 2 : le Médecin soigne, l'Ingénieur répare nos chars et détruit ceux de l'adversaire, l'Assaut ravitaille et le Scout se planque courageusement en apportant de temps à autre son soutien sous la forme de Capteurs de mouvements ou de Tirs de mortiers. Quelques changements toutefois : une fois la partie lancée, il n'est plus possible de changer de personnage, et donc de classe, et les points de vie ne remontent pas tout seuls, ce qui fait du Medic une classe des plus appréciées. En dépit ou à cause de l'ensemble de ses contraintes, le jeu se tient techniquement très bien pour une bêta, en affichant un framerate régulier tout à fait satisfaisant. Une seule ombre au tableau : de gros freeze au moment du respawn. Ces derniers sont dus au fait que le jeu charge les modèles des autres joueurs à chaque fois. On peut donc craindre que plus le temps passera, plus les joueurs joueront aux top-models-vont-en-guerre, et plus le problème s'amplifiera.

SAVONFOU

FREE 2 PLAY

Nous sommes ssssubmergés, les amis ! Suuuuubmergés par les innombrables Free 2 Play, le vrai, le faux, le laid, le beau, le dur, le mou ! **Ah, Pierre Perret, je suis sûr que tu saurais aussi nous pondre de petites chansonnettes** sur les Free 2 Play. **PAR SUNDIN**



La plupart des unités ont été inventées, et c'est pas brillant...

MAGIC : THE GATHERING – TACTICS

Comme disait Patrick Cimenton, illustre joueur de cartes Magic, tous les samedis aprem place Jussieu à Paris, le col du t-shirt délavé et la barbe fougueuse : « Jamais un jeu vidéo n'aura fait honneur aux cartes Magic, parce que tu vois les cartes Magic, et beh c'est mythique... [Il se retourne et hèle un autre mec au look tout aussi improbable.] Titi, tu me mets de côté ton Tarmogoyf s'il te plaît ? Il m'en manque un pour finir ma collec' de créatures vertes aux noms moisis. » Sacré Patrick ! Le pire, c'est qu'il a raison. Hormis le Magic : L'Assemblée de Microprose en 1997, le joueur de Magic n'a pas eu grand-chose à se mettre sous le chicot (et bon appétit). J'attendais donc (naïvement) beaucoup de ce Magic : The Gathering – Tactics, placé sous la bénédiction de Wizards of the Coast, et basé sur le modèle du Free 2 Play. Soyons clairs, Tactics ne révolutionne rien du tout ; on a là un bête jeu de stratégie en tour par tour, sur des environnements en 3D damés, où l'on incarne un Arpenteur, capable d'invoquer des créatures et de lancer des sorts. Du jeu de cartes, Tactics reprend certains noms de sorts (Boule de Feu, Foudre...) et créatures (Reya, Ange de Serra...), les concepts de mana et de capacités à activer, ou la construction du « Deck ». Rien de nouveau sous le soleil, une tonne de jeux utilisait déjà peu ou prou les mêmes mécaniques. Non, pour réussir son coup, Tactics comptait plutôt sur sa communauté de fidèles et son univers. Une mission qui, aujourd'hui, me paraît impossible si les messieurs de SOE, en charge du projet, ne soignent pas très rapidement leur version. En l'état, Tactics s'apparente plutôt à une bêta, avec une interface lourdasse, un rendu visuel pas séduisant pour un sou, et de nombreux petits bugs (des textes qui ne s'affichent pas, par exemple). Du coup, pour l'immersion dans l'univers Magic, vous repasserez... Hein, Patrick ? Patrick ? T'es où ? **Site : www.magicthegatheringtactics.com**



The Hunter

Je me souviens d'un temps où Lucky et moi gambadions dans les sous-bois des heures durant pour chasser le daim. Faisant fi de toutes les remarques désobligeantes de Death Pote, du type « vous vous foutez de moi, les gars, avec ce jeu, ou quoi ? », nous bravions la nature pour sniper le cervidé. Que la vie nous paraissait belle... Ne rigolez pas ! Rarement un jeu n'aura demandé autant de patience et de RTT. Rarement aussi, un Free 2 Play n'aura été si beau. Si on vous en reparle aujourd'hui, c'est parce que les développeurs nous annoncent moultes réjouissances pour les prochains mois : de nouveaux animaux, de nouvelles armes (arbalète, appât, leurre), une nouvelle map, un tuto et surtout, un mode multi prévu pour le printemps. Auuuhuuuuu !! (cri du daim). **Site : www.thehunter.com**



Mytheon

Mytheon, on vous en avait parlé dans le numéro 232, un action/RPG super-original dans lequel vous jouez un héros qui défie les dieux pour sauver une princesse retenue par un immense dragon, lui-même entravé par des chaînes magiques créées par un forgeron de la vallée de Dana. Un truc de fou, comme on dit. Toujours est-il que, après quelques mois où il a été question de grosse remise en cause (améliorations techniques mais aussi de gameplay), Mytheon revient avec une nouvelle bêta fermée. Les inscriptions pour sauver le monde ont commencé, et ça se passe sur le **site : http://mytheon.gamigo.com**

MODS

Ce mois, on fait ronfler la Joy machine, on télécharge du gros mod qui tache, **direction les FPS marquants des années 2000,** et roule. Bouclez vos ceintures et attachez vos casques, les balles vont pleuvoir dru ! **PAR SHUA**



Raven Shield 2.0

Le modding, c'est bien, c'est beau, c'est fabuleux, et pourtant, parfois, il suffit qu'un éditeur lève le petit doigt pour que tout tombe à l'eau. C'est justement la mésaventure qui est tombée sur le coin de la figure des développeurs de Rainbow Six 3 : Raven Shield 2.0, un mod qui avait pour objectif de parfaire le gameplay du très bon Raven Shield, FPS tactique d'Ubisoft sorti en 2003. Huit ans plus tard, la compagnie des frères Guillemot semble avoir oublié qu'elle avait fourni des SDK à la sortie de son jeu, puisqu'ils ont récemment fait appel à leur service juridique pour bloquer le développement du mod, peut-être un peu trop prometteur à leur goût. Depuis, c'est le flou dans toutes les têtes : les développeurs hésitent à distribuer leur soft, les fans ne savent plus s'il faut continuer à y croire, et chez Joystick, on réfléchit déjà à une manif devant les locaux parisiens d'Ubi. En attendant la suite, nous décernons ce très joli carton rouge à l'éditeur français, il le mérite bien.

Site : www.moddb.com/mods/raven-shield-two-point-zero

Tourne sur : Rainbow Six : Raven Shield

DÉVELOPPEMENT **100%**





Way of the Wolf

On ne le répétera jamais assez : la trilogie S.T.A.L.K.E.R. est ce qui s'est fait de mieux ces dernières années en termes de FPS solo, et il suffit d'y joindre quelques mods de bon goût pour que le résultat soit encore meilleur. Si beaucoup d'entre eux se contentent d'embellir le jeu d'origine avec quelques petites bidouilles plus ou moins pratiques, d'autres n'hésitent pas à tout retravailler de fond en comble, du gameplay à l'IA en passant même, parfois, par une toute nouvelle aventure solo. Justement, le mod d'aujourd'hui fait partie de cette seconde catégorie : Way of the Wolf place le joueur dans la peau du « Loup », un Stalker expérimenté de la Zone qui devra remplir des quêtes au milieu d'anomalies et de créatures défoncées à la radioactivité (bref, du Stalker comme on les aime). Petite originalité : bien que le mod soit développé sur le moteur de Call of Pripyat, les niveaux seront les mêmes que ceux de Shadow of Chernobyl et Clear Sky. On a hâte de voir ça !

Site : www.moddb.com/mods/stalker-way-of-the-wolf

Tourne sur : S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat

DÉVELOPPEMENT **80%**





FarCry 2010

Un peu froissée par le temps et légèrement boueuse, la chemise à fleurs de Jack Carver n'a pas dit son dernier mot puisqu'un moddeur belge vient de sortir une première démo de son mod graphique pour FarCry. Au programme : des niveaux recréés de zéro, avec plein de nouvelles textures et d'effets top moumoutes. Si vous faites partie de ces retardataires qui n'ont pas encore bouclé l'un des meilleurs FPS de l'année 2004, c'est l'occasion rêvée !

Site : www.farcry-2010.com

Tourne sur : FarCry

DÉVELOPPEMENT **100%**

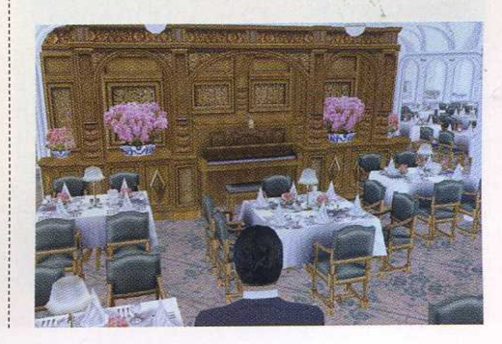
Mafia Titanic

Mafia Titanic est un mod solo qui nous plonge (c'est le cas de le dire) dans une toute nouvelle histoire prenant place à bord du Titanic. Les développeurs nous promettent d'ailleurs une modélisation aux petits oignons du regretté paquebot. Céline Dion est tout aussi curieuse que nous de voir le résultat !

Site : www.moddb.com/mods/mafia-titanic-mod

Tourne sur : Mafia 2

DÉVELOPPEMENT **90%**



Les joueurs PC ont attendu longtemps un multi jouable. Est-ce que cela valait le coup ?

Call of Duty : Black Ops ■ Pendant les travaux, le jeu continuait.

ON RETIRE L'ÉCHAFAUD(AGE)

Il a fallu attendre deux mois et quelques correctifs pour que la fluidité de Black Ops devienne acceptable. Deux mois de souffrance et de ragequit à répétition. Bon, maintenant, c'est clean, et alors ? Et alors rien justement.

Alors que je contemple l'écran de chargement, je repense au briefing qui m'a amené là. Le colonel Lucky, son éternel verre de Whisky coupé à l'antigel à la main. « Il n'y a que toi qui peux faire le job, Savon. » « C'est pas ma guerre, colonel, et en plus j'ai dit que plus jamais je ne mettrai les pieds dans ce jeu, j'ai trop souffert, c'est fini. » « La rédaction et le pays comptent sur toi, Savon. Et de toute façon, si tu refuses, je transmets cette photo à Death Pote, on y voit très nettement que tu ris à un spectacle de Michel Leeb. » « Vous êtes une ordure, colonel ! » Fin de l'écran de chargement, je retrouve mon bon vieux AK74U avec visée laser, mes atouts Poids Plume, Tour de Passe-Passe et Marathon. Si je me souviens bien, c'est quasiment le même set d'équipements que j'utilisais dans Modern Warfare 2, à ceci près que j'ai troqué mon M1911 pour une arbalète à carreaux explosifs et mes grenades à fragmentation pour un Tomawak de lancer. C'est loin d'être aussi efficace, mais que voulez-vous, il faut bien rentabiliser l'innovation, qui se fait au final un peu rare dans ce Black Ops. Depuis le patch 1.05 Black Ops est enfin jouable. Bien sûr, on ne va pas crier de joie car contrairement à ce que prétendent les sirènes médiatiques d'Activision/ Blizzard, claquer 60 euros pour un jeu dont on ne peut profiter que deux mois et demi après, ça n'a rien de glorieux. Surtout qu'au final, ce patch nous renvoie fin 2008, à la sortie de Modern Warfare, jeu sur lequel tous les CoD sont désormais clonés.

« Ce patch nous renvoie fin 2008... à la sortie de Modern Warfare. »

Let's party like 2008

Peu de nouveautés donc, mais on peut désormais se pencher sur le fait qu'elles ont été diversement appréciées par les joueurs. Les arbalètes, tomawak et autres couteaux balistiques (le même que dans le film Commando, je m'en suis rendu compte après coup) sont présents dans beaucoup de parties. La communauté trouve ça classe, et chacun s'enorgueillit d'écraser ainsi ses ennemis, de les voir agoniser devant soi et d'entendre les lamentations de leurs femmes. On ne peut pas en dire autant des lance-missiles que Treyarch a fait pousser comme de la mauvaise herbe. En fait, ce n'est pas tant la présence de ces lance-missiles aux explosions surpuissantes qui posent soucis (les armes explosives ont toujours été très fortes dans les Call of Duty, ce n'est pas un scoop), c'est surtout que dans l'ensemble, les cartes sont soit très petites, soit blindées de caisses, voire les deux à la fois. La présence de « noob tuber » déséquilibre tellement les parties que nombre de serveurs ont décidé (à raison) de les bannir. Si d'un point de vue fluidité, les progrès sont tardifs mais remarquables, on aurait quand même aimé voir disparaître quelques écueils de gameplay.

Vot' voiture ? Pas avant deux semaines

Un exemple tout bête mais très représentatif : il n'y a toujours pas de système d'autobalance dans les parties. Nous connaissons tous le fair-play légendaire des joueurs de FPS s'ils se retrouvent à 9 contre 6, ce n'est pas la peine de compter sur eux pour équilibrer les choses. Autre bêtise qui traîne en longueur : le match maker des matchs à paris. Une fois sur trois, on s'y brise le museau sur des serveurs pleins. C'est d'autant plus dommage qu'il s'agit là d'une série de modes de jeu très appréciée. L'adrénaline de ce genre de partie, l'angoisse de ne pas finir dans les places payées, fait que l'on devient vite accro. Le temps de réaction de Treyarch à optimiser son jeu est assez incompréhensible, même s'il y a une explication très logique à tout ça : ils avaient déjà fort à faire avec First Strike, le premier pack de quatre cartes sorti début février pour que les joueurs XBox 360 puissent dépenser l'argent de leurs parents.

SAVONFOU

À l'ancienne !

Si votre vieille machine accuse un lag important, il va vous falloir bidouiller votre jeu. Commencez par ouvrir la console (touche ²) lorsque vous êtes sur la map. Attention, vous devez avoir commencé à jouer, ouvrir la console quand vous êtes dans le menu de choix de classe est inutile.
Les commandes à rentrer sont :
/stoprecord
/snd_restart
/cg_drawfps simple
Si jamais ça ne marche toujours pas, il vous reste une solution extrême : ouvrez votre bloc-notes, puis éditez le fichier config_mp.cfg dans votre répertoire Black Ops. Une fois celui-ci ouvert, cherchez les lignes :
seta r_multiGpu
seta r_multithreaded_device
La variable multiGpu doit être passée de 0 à 1, et la variable multithread_device doit être à 1 si vous avez un processeur multicœurs, à 0 pour un simple cœur. Sauvegardez, lancez Black Ops. Maaaagggiieeeee !!!



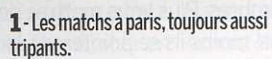




3







1 - Les matchs à paris, toujours aussi tripants.

2 - Les réticules personnalisés sont jolis, mais pas des plus pratiques.

3 - Le RC XD est très utilisé, trop même : on a parfois l'impression qu'une partie d'Airsoft a débordée sur un terrain de modélisme.

4 - À mon grand regret, le mode QG est sous-représenté sur les serveurs.

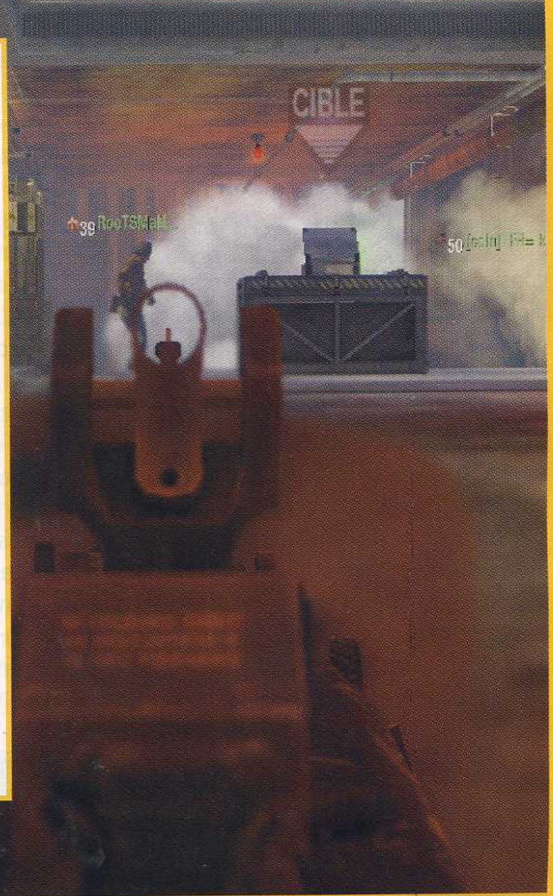
5 - Malgré le système de crédit censé nous ralentir, on n'a pas trop de problèmes à débloquer des armes.

6 - Tomber sur une équipe bien coordonnée dans ses assauts est hélas chose rare.

7 - « Lucky ! pourquoi m'avoir renvoyé dans cet enfer ? »

8 - Utiliser le missile Walkyrie est un grand moment de bravoure.

9 - Beaucoup râlent sur la petite taille des maps : difficile de faire trois foulées après le respawn sans se prendre une balle chemisée entre les omoplates.









MInecraft ■ Le bac à sable des grands

JE PIOCHERAI LE MONDE ENTIER !

Je dédie cet article à tous ceux qui sont déjà tombés à court de torches au fin fond d'un donjon, qui ont déjà éventré la terre entière à la recherche d'un malheureux bout de charbon, ou qui, après avoir érigé des merveilles, s'ennuient dans leurs forteresses de verre. Voici les secrets d'un des jeux les plus vastes qui soient.

Poussé par les inestimables conseils de Joystick, de vos amis et de votre grand-mère, vous avez décidé de vous mettre à Minecraft. Une idée lumineuse ! Seulement voilà, une fois votre première partie lancée, vous ne saviez foutrement pas quoi faire. Aussi, après avoir tourné en rond et creusé quelques trous au hasard, vous avez taillé la route tout droit, direction l'aventure ! Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes 8 bits quand la nuit est tombée, trimballant dans son sillage des hordes de monstres grognants. Vous avez couru pour échapper à la mort… en vain. Faites le deuil de cette première journée de baguenaude naïve. Pliez ce souvenir avec soin, et mettez-le sous-clef dans la petite boîte en fer-blanc où sont consignées vos plus belles histoires vidéoludiques. Maintenant soyons sérieux et faisons en sorte qu'une telle mésaventure ne vous arrive plus jamais.

Tenir un jour de plus

Il nous serait impossible, en deux petites pages, de rivaliser avec la masse d'informations que proposent des sites comme **www.minecraftwiki.net**. Aussi, nous ne vous fournirons aucun « tutorial du premier jour », ni même la moindre recette de craft. Pour cela, nous vous renvoyons sur ledit wiki. Nous allons concentrer nos efforts à passer en revue différents conseils et autres secrets qui, vous le verrez, vous faciliteront grandement la vie.

À savoir :

- **Respawn.** En cas de décès, vous respawnez toujours au même endroit. Donc bâtissez votre maison dans les parages ou aménagez les lieux pour les sécuriser.
- **10 minutes.** Un jour dure 10 minutes. Une nuit également.
- **Protection.** Les monstres popent dans les zones sombres. Plus vous mettrez de [torches] chez vous, moins ils se pointeront. Notez que plus vous descendez, moins ces torches les effraient.
- **Feu facile.** Il est possible d'allumer un [fourneau] sans [charbon], en utilisant des [bâtons] comme combustibles, beaucoup plus simples à obtenir.
- **Feu encore plus facile.** Brûler du [bois] permet d'obtenir du [charbon de bois].
- **Feu éternel.** Un [seau de lave] dans votre fournaise vous octroie un feu très long.
- **Bois infini.** Vous pouvez faire pousser des arbres dans la terre à partir des [pousses] que vous récolterez dans leur feuillage. D'ailleurs, creusez la terre de deux blocs avant de planter votre pousse, et l'arbre qui en sortira sera gigantesque.
- **Pierres infinies.** Si une coulée de lave rencontre une rigole d'eau, une pierre apparaît.
- **Vigilance.** Faites cuire du [sable] pour obtenir un bloc de verre. Grâce à eux, vous pourrez surveiller les monstres autour de votre maison.
- **Mauvaise pioche.** Les métaux précieux se récoltent avec une pioche en fer. Avec une pioche en bois ou en pierre, vous casserez le bloc sans en extraire le minerai.
- **Orientation.** Un [compas] indique toujours où se situe votre point de respawn. Indispensable pour partir à l'aventure.
- **Lumière.** La terre des enfers brûle éternellement. Ramenez-en dans votre jardin pour économiser les torches.
- **Écologie.** Pour déplacer une rivière ou une coulée de lave, il suffit de « ramasser » son bloc source avec un seau !

2 000 heures plus tard

Vous avez déjà tout fait. Une tour de verre surplombant les nuages, un rollercoaster dans la lave, une maison aquatique avec un plancher arc-en-ciel, et dans un fol élan d'amour (je ne parle pas de l'animal, ce serait sale), vous avez même créé un gigantesque jardin suspendu pour y écrire avec des fleurs le nom de votre douce ; ne le lui montrez jamais, vous n'auriez plus aucune chance.

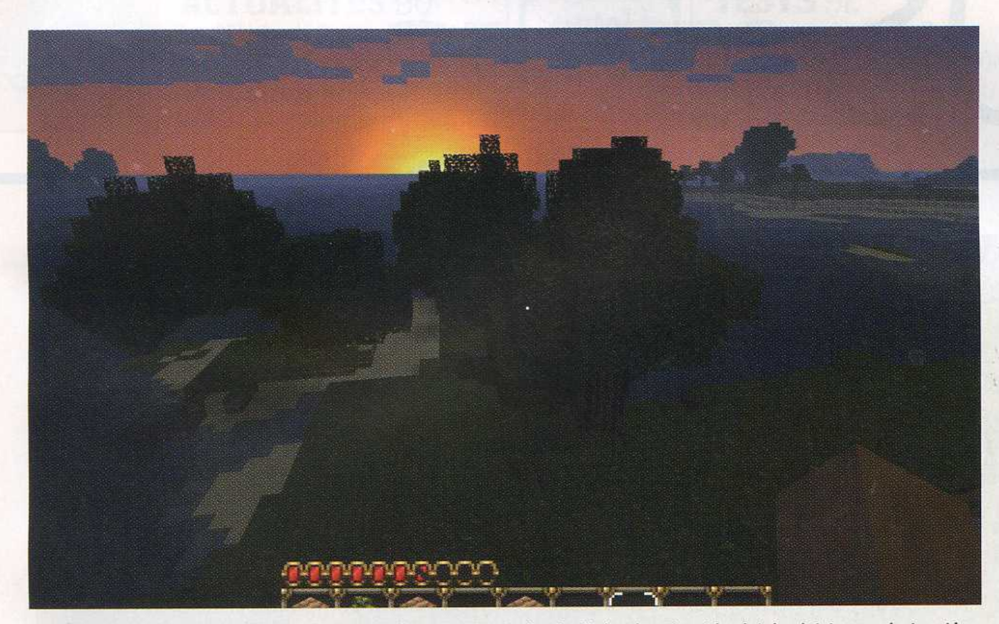
Après des dizaines d'heures passées à jouer les petits dieux, vous vous ennuyez. Depuis déjà trop longtemps, ces imbéciles de monstres errants n'arrivent plus à infiltrer votre forteresse, et votre étincelante panoplie de combat



La gravité, une notion toute relative.



Mais que vois-je ? Une source de lave ! Vite, où est mon seau, je dois la ramener chez moi !



Un soleil flamboyant se couche, c'est l'heure du dîner pour toutes les bestioles du coin, et le plat de résistance, c'est moi !

en diamant prend la poussière pixellisée dans un coffre. Par chance, le petit monde de Minecraft cache une poignée de secrets. Que diriez-vous d'une petite chasse au trésor ? Deux solutions s'offrent à vous :

1- TROUVEZ UN DONJON. Ils sont rarissimes, mais le meilleur moyen de trouver un donjon, et donc de profiter de l'aventure, consiste précisément à tomber dessus par hasard. Indice chez vous : si des grognements percent une partie enfouie de votre forteresse, ou mieux encore, si des monstres jaillissent par enchantement dans vos couloirs proprets, un donjon n'est sans doute pas loin. Pour l'heure, ils sont assez étroits, si étroits qu'il est difficile de différencier un donjon d'une cache mal famée. Toutefois, vous saurez que vous serez arrivé à destination en tombant sur une cage enflammée. C'est là que les monstres popent à l'infini. Vous en tuez un, un autre rapplique aussitôt. Pour y mettre un terme, vous devez détruire la cage, et vous verrez, c'est assez ardu en général. Une fois la salle nettoyée, pillez à loisir les coffres emplis de richesses. On y trouve des tas de matériaux, et parfois, parfois… une selle à usage unique permettant de chevaucher un cochon. Ne vous emballez pas trop, vous êtes juste sur lui, vous ne le dirigez pas ; ce qui, en plus d'être ridicule, est aussi divertissant que de jouer au roi du silence avec un tabouret. Une dernière info pour la route : chaque carte héberge des dizaines de donjons. Pour les trouver tous, vous pouvez avoir recours au Minecraft Cartograph (voir encadré), mais l'aventure perd de son charme.

2- GO TO HELL ! Voici l'un des secrets les mieux gardés du jeu : il est possible de se rendre en enfer ! En effet, depuis la mise à jour d'Halloween dernier, vous pouvez vous improviser sorcier en créant un portail vers le Nether. Ce lieu ô combien chaleureux n'est pas sur votre carte. Il s'agit en fait d'un autre monde généré lors de votre premier voyage vers les profondeurs infernales. Pour y parvenir, inutile de passer par l'interface de craft. Avec 14 blocs d'[obsidienne], érigez un rectangle creux de quatre pierres par cinq, puis mettez-y le feu. Derrière vous attendent d'immenses coulées de lave, de charmants soldats cochons, et de non moins charmants « Ghasts », gigantesques monstres cracheurs de feu qui poussent des hurlements… disons dérangeants. Pour garder intacte la surprise, je ne vous en dirai pas plus, sachez seulement que vous trouverez là-bas trois nouveaux types de blocs dont les très fascinants [sables mouvants] et puis… euh, partez avec un compas. Vous me remercierez ! Bon vent !

LUCKY

Bac +7 en cartographie

Le Minecraft Cartograph est un logiciel qui crée un fichier image de votre monde. Peu utile de prime abord, il se montre en fait indispensable car il a la capacité de ne détecter que certains types de matériaux. Vous cherchez de l'or ? Localisez les blocs n°15 ! Vous traquez les donjons ? Les blocs n°48 sont tout indiqués, ce sont les cages enflammées. L'interface utilisateur aurait bien besoin d'un coup de polish, mais le logiciel est tout à fait fonctionnel. Pour le trouver, ne comptez pas sur le moindre site officiel, utilisez votre ami Google !





Cet aprem, je rase ces montagnes et je me crée un joli jardin anglais.



Une source sur mon toit ? Bien sûr ! Comment irais-je à la plage, sinon ?

Édito

PAR BOBA FETT

Et si l'on se mettait au diapason ?

Alors que ce début d'année est marqué par l'arrivée des processeurs Sandy Bridge et la lutte sans merci qui oppose Nvidia et AMD sur le marché des cartes graphiques DirectX 11 de seconde génération, tout prête à croire que l'on fait... la sourde oreille ! Si l'ère de la vidéo en haute définition est définitivement entérinée, avec des moniteurs de 27 pouces de plus en plus abordables et des solutions graphiques de grande ampleur, l'audio reste en effet le parent pauvre de l'informatique moderne.
Compression de plus en plus poussée, démocratisation des jukebox sur internet au taux d'échantillonnage très limité... Tous les efforts des acteurs de ce marché semblent converger vers une détérioration générale de la qualité. Sans préconiser l'utilisation des codecs sans perte (vous avez dit FLAC ?), nous vous invitons à réfléchir à cet épineux problème, qui tend à niveler la qualité audio par le bas. Et si l'on remettait fondamentalement en question nos habitudes, en investissant plutôt dans un matériel audio de bonne facture en ce début d'année ?



La valse des processeurs Sandy Bridge ■ Avalanche de nouveautés du côté d'Intel

Le plan de bataille d'Intel

Le fondeur de Santa Clara affiche une mine réjouie en début d'année : selon Paul Otellini, son PDG, « l'année 2010 a été la meilleure de toute l'histoire d'Intel et nous estimons que 2011 sera encore meilleure ». Le chiffre d'affaires pour l'année écoulée s'élève à 43,6 milliards de dollars, ce qui relègue l'amende européenne et l'accord avec AMD au rang de simples broutilles de voisinage. Cette manne, Intel compte bien l'investir dès cette année dans quatre usines de production de CPU gravés en 22 nm : neuf milliards de dollars sont engagés dans l'aventure qui verra naître les processeurs Ivy Bridge, l'évolution naturelle des Sandy Bridge. En parlant d'eux, la ligne de produits apparaît aujourd'hui plus clairement... même si Intel cherche à brouiller les pistes ! Les 14 nouvelles références s'articulent toutes autour du socket LGA 1155 et intègrent une solution graphique dont on se dispensera nécessairement pour prétendre à de bonnes performances dans les jeux vidéo. Les rejetons haut de gamme sont les Core i7-2600 et 2600K (cf. test page suivante). La gamme des Core i5 est plus éclatée et présente quatre références : le Core i5-2300 (2,8 GHz), i5-2400 (3,1 GHz), i5-2500 (3,3 GHz) et i5-2500K (3,3 GHz et overclocking facilité). Là encore, il s'agit de CPU à quatre cœurs... mais dépourvus de technologie HyperThreading ! Vous suivez ? Du côté des Core i3 d'entrée de gamme, les modèles sont encore plus nombreux et dénombrent deux cœurs auxquels s'ajoute l'HyperThreading. Dans la famille de base, on compte les Core i3-2100 (3,1 GHz) et i3-2120 (3,3 GHz). Et si ce n'était pas suffisamment compliqué, Intel ajoute à ces déclinaisons classiques des versions « Lifestyle » et « Low Power » de la quasi-totalité de ses processeurs. Arborant la dénomination « S » et « T », ils affichent un TDP inférieur et correspondent à de bonnes solutions pour les PC Media Center, par exemple. On dénombre pour l'heure les Core i3-2100T (2,5 GHz), Core i5-2390T (2,7 GHz mais double-cœur), Core i5-2400S (2,3 GHz), Core i5-2500T (2,3 GHz, TDP de 45 W), Core i5-2500S (2,7 GHz) et Core i7-2600S (2,8 GHz, TDP de 65 W).

Site : www.intel.com

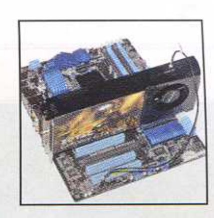
> Les CPU Sandy Bridge apparaissent comme une architecture de transition avec les Ivy Bridge et leur gravure en 22 nm.



Outre les innombrables processeurs Sandy Bridge qui débarquent en ce début d'année, Intel annonce à son catalogue un CPU sur LGA 1366, le Core i7 990X (3,46 GHz).









Un netbook taillé pour les joueurs ■ Jouez pendant vos déplacements

Razer Switchblade, l'arme des gamers

Sensation dans les couloirs du CES : tous les regards ne se portaient pas sur les donzelles (dés)habillées aux couleurs de WoW ni sur les SSD les plus rapides, mais bel et bien sur un produit d'un type nouveau, le Razer Switchblade. À première vue, il s'agit d'un modeste netbook doté d'un écran de sept pouces seulement, de quoi s'étouffer lorsque l'on songe à y faire tourner le moindre jeu vidéo. Et pourtant, la magie opère : entièrement dédié à notre passion vidéoludique, ce mini-ordinateur est capable de lancer les jeux les plus récents, avec un confort d'utilisation à faire pâlir d'envie le plus onéreux des PC portables signés Alienware. Son secret réside dans son ergonomie sans faille ; il s'articule autour d'un clavier lumineux et dynamique, dont les touches s'adaptent à chaque jeu. Un peu à la manière du célèbre Optimus Maximus d'Art Lebedev, le Switchblade remplace ainsi au pied levé ses fonctions selon chaque titre. L'écran est entièrement tactile multipoints et ce netbook s'articule autour d'un processeur Intel Atom à double cœur et d'un circuit graphique dédié : d'excellentes références pour faire tourner les jeux les plus récents, à une résolution et un niveau de détails certes limités.
Site : www.razerzone.com

SHOPPING

Trois CPU phénoménaux ?

Vous n'envisagez pas de troquer votre ancienne carte mère contre un modèle LGA 1155 et vous êtes intéressés par l'offre abordable et équilibrée d'AMD ? Le constructeur a pensé à vous en commercialisant trois nouvelles références. Les Phenom II X4 975 (3,6 GHz, TDP de 125 W, 195 dollars) et X4 840 (3,2 GHz, TDP de 95 W, 112 dollars) sont des modèles plutôt performants, à l'excellent rapport qualité/prix. Pour un hexa-cœur, comptez sur le Phenom II X6 1065T (2,9 GHz, TDP de 95 W). **Site : www.amd.com**



BRÈVES

Gigabyte se met au garde à vous



Gigabyte se lance sur le marché des cartes mères aux couleurs militaires, avec les G1.Assassin, G1.Sniper et G1.Guerrilla, autour de la plate-forme X58 et LGA 1366. Ces grands modèles ATX disposent de quatre slots PCI-E x16 et intègrent notamment une Creative Sound Blaster X-Fi. De la haute qualité à prix d'or : comptez plus de 300 euros.

Thermaltake jette un froid

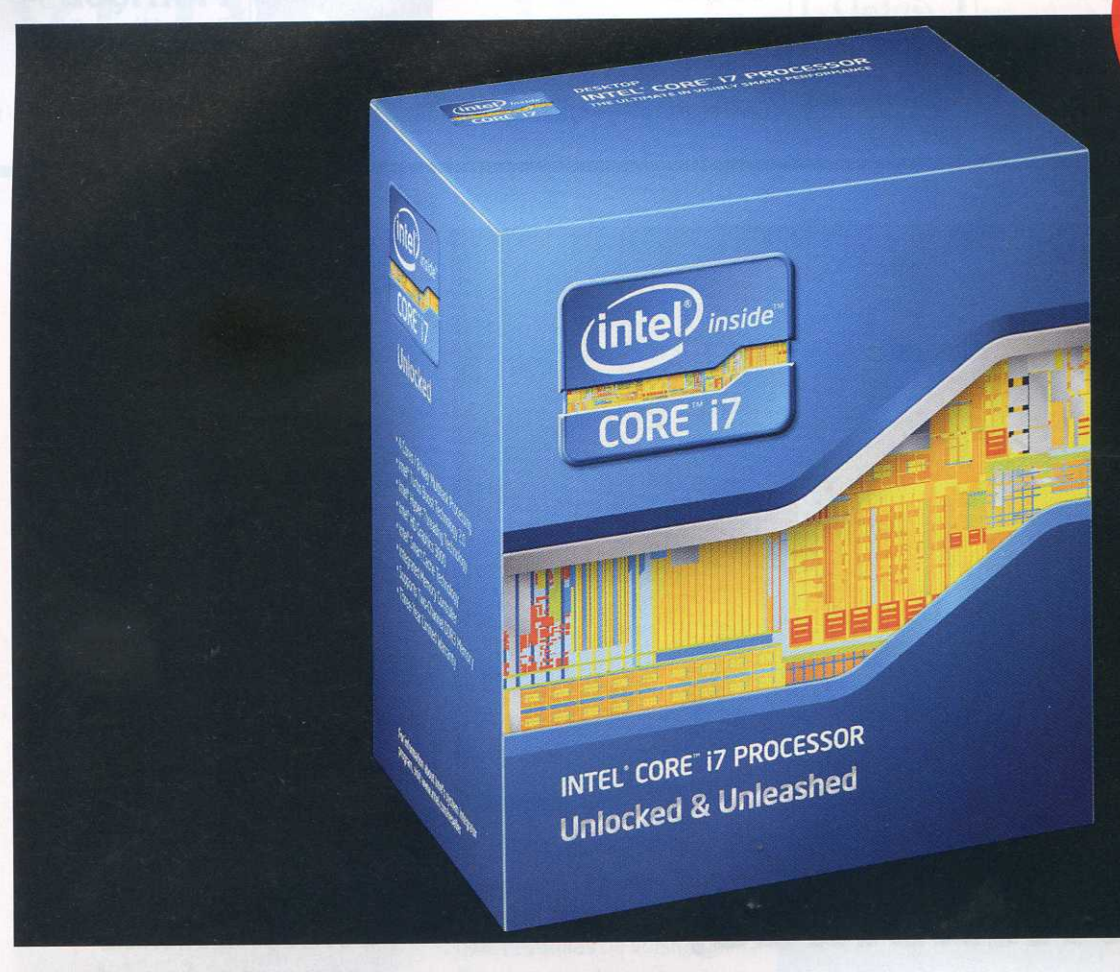
Spécialiste des solutions de refroidissement et des boîtiers conçus pour les joueurs, Thermaltake remet au goût du jour sa gamme de ventirads CPU Frio. Affublée du suffixe OCK (OverClocker Kings), cette référence s'articule autour de deux ventilateurs de 130 mm, capables de dissiper près de 240 Watts de chaleur. Le prix n'a pas encore été annoncé.



ASRock plébiscite l'hybride

Le chipset P67 vous intéresse mais vous n'avez pas l'intention d'investir dans un nouveau processeur Sandy Bridge ? ASRock a la solution, avec sa carte mère P67 Transformer. Comme son nom le laisse à penser, il s'agit d'une version « hybride », qui s'articule autour du socket LGA 1156. De quoi profiter de l'UEFI et des lignes PCI-E additionnelles, sans changer de CPU.

Une douzaine de références Sandy Bridge voit le jour. Préférez les références K, dédiées à l'overclocking.



Constructeur	Intel
Cores/Threads	4/8
Fréquence de base	3,4 GHz
Fréquence max	3,8 GHz
Gravure	32 nm
Cache	L3 8 Mo
Nombre de transistors	995 millions
TDP	95 W
Socket	LGA 1155
Site	www.intel.com
Prix	305 euros

EN RÉSUMÉ

Performant et abordable, le Core i7-2600K permet d'envisager sereinement la nouvelle architecture Sandy Bridge. Mais il vous faudra une nouvelle carte mère...

PLUS
- Les performances brutes
- La consommation maîtrisée
- Le bon rapport qualité/prix

MOINS
- La nécessité de changer de carte mère
- Overclocking « payant » façon Intel
- Circuit graphique intégré superflu

VERDICT 16/20

Intel Core i7-2600K ■ Vive le socket LGA 1155 !

Un processeur Sandy Bridge plutôt déroutant

Au premier rang des nouveautés de l'architecture Sandy Bridge figurent l'intégration directe d'une solution graphique au CPU, une meilleure gestion de la consommation, un mode Turbo Boost amélioré et un nouveau jeu d'instructions AVX. Sur le papier, il y a donc de quoi saliver. Mais dans la pratique, la réalité est plus contrastée : si l'architecture paraît moderne et innovante et que les performances sont bien au rendez-vous, vous devrez nécessairement changer de carte mère pour héberger un tel processeur, socket LGA 1155 oblige. Doté de quatre cœurs et de la technologie Hyper-Threading (soit huit threads), le Core i7-2600K (3,4 GHz) se présente comme le nec plus ultra actuel ; les performances sont en effet au beau fixe et il damne le pion au Core i7 975X, voire même à l'hexa-cœur i7 980X, dans tous les jeux vidéo récents. Mieux encore : la consommation est remarquablement maîtrisée en pleine charge. En revanche, tous les à-côtés nous laissent de glace. Dans cette déclinaison K, prévue pour l'overclocking, le circuit graphique est un Intel HD Graphics 3000 de « luxe », que tous les joueurs délaisseront au profit d'une véritable carte. Un comble : il faut de toute manière investir dans une carte mère s'articulant autour du chipset H67 pour l'exploiter... ce qui empêche, à l'inverse, de profiter de la nouvelle solution logicielle d'overclocking d'Intel, réservée au chipset P67. Un positionnement délicat, mais un rapport qualité/prix prometteur, en particulier pour les détenteurs d'un vénérable Core 2.

> « Le Core i7-2600K dame le pion au Core i7 975X, voire même à l'hexa-cœur i7 980X. »

Constructeur AMD
Fréquence 800 MHz (6950), 880 MHz (6970)
Fréquence mémoire 1250 MHz (6950), 1375 MHz (6970)
Mémoire vidéo 2048 Mo GDDR5
Interface mémoire 256 bits
Longeur 27,5 cm
Connectiques 2xDVI, 1xHDMI, 2xDisplayPort
Bande passante 149 GB/s (6950), 163,9 GB/s (6970)
Site www.amd.com
Prix 266 euros (6950), 329 euros (6970)

EN RÉSUMÉ

Les dernières Radeon présentent un excellent rapport qualité/prix mais ne constituent pas un saut de génération spectaculaire. La GeForce GTX 570 constitue un investissement plus probant.

PLUS
- Le rapport qualité/prix
- La quantité de mémoire vidéo
- Conso et nuisance sonores maîtrisées

MOINS
- Performances un peu décevantes
- Ecart faible par rapport aux 5850/5870
- La HD 6870 ne présente plus d'intérêt

VERDICT 14/20



AMD Radeon HD 6950 et 6970 ■ Gare à l'autosatisfaction !

DirectX 11, acte II

On nous avait garanti des performances d'exception avec les Radeon haut de gamme de série 6000, bâties autour du GPU Cayman : si la puissance est bien au rendez-vous, ces deux cartes nous laissent un goût amer tant l'écart reste faible par rapport à la génération précédente (15 % environ). Certes, elles s'accompagnent de leur lot de nouveautés (double BIOS, 2 Go de GDDR5, PowerTune…), mais Nvidia conserve la tête du podium avec ses GeForce 580 et 570. Le rapport qualité/prix est plutôt convaincant, mais si vous possédez déjà une carte de série 5000, vous pouvez sereinement la conserver.

Constructeur Roccat
Type Souris USB
Capteurs 6 000 dpi, taux de polling de 1000 Hz
Mémoire interne 576 Ko (5 profils)
Macros 22 fonctions accessibles
Poids 126 g + 4 lests de 5 g
Site www.roccat.org
Prix 79,99 euros

EN RÉSUMÉ

Avec sa finition exemplaire et son étonnante sensibilité, la souris Kone+ constitue l'arme essentielle de tous les aficionados de FPS, une des plus réactives du marché !

PLUS
- Excellente qualité de finition
- Précision exemplaire
- Large marge de personnalisation

MOINS
- Adaptée aux droitiers avant tout
- Disponibilité en boutique
- Prix

VERDICT 17/20



Roccat Kone+ ■ Elle gagne à être Konu

Le petit plus de monsieur Roccat

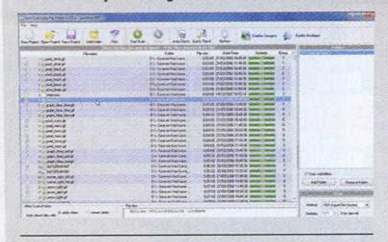
Célèbre pour ses excellents périphériques dédiés aux gamers, Roccat remet au goût du jour son illustre souris pour les adeptes de FPS. Arborant un look agressif, la Kone+ tient parfaitement en main et intègre un capteur de très haute précision, à 6000 DPI. Il s'agit tout simplement de l'une des souris les plus réactives du marché, avec une vitesse de 200 IPS. On apprécie en particulier la molette crantée et le bouton accessible sur le côté gauche, qui permet de lancer près de 22 macros et 5 profils de jeu.

UTILITAIRES

Fast Duplicate File Finder 3.0.0.1

S'il existe déjà de nombreux logiciels capables de détecter les doublons parmi vos images, rares sont les utilitaires déclinant le même principe à l'ensemble de vos fichiers ! Pratique, rapide et ergonomique, cet outil vous sera d'une aide précieuse pour nettoyer votre disque dur.

Site : http://tinyurl.com/6xamvrw



TuneUp360 6.0.2.0.8

Stabilité, performance et sécurité sont les maîtres mots des configurations de gamers. Prenez soin de votre PC, sans connaissances techniques particulières, grâce à cet utilitaire aussi complet qu'efficace : il saura détecter les goulets d'étranglement de votre machine pour y mettre fin.

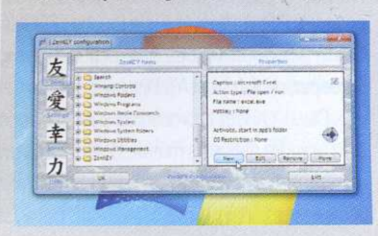
Site : http://tinyurl.com/683rb9w



ZenKEY 2.1.0

Attitude zen à tous les étages ! Déroutant de prime abord, cet utilitaire vous permet de créer tout type de raccourcis clavier afin d'exécuter n'importe quelle fonction de Windows 7. Vous pouvez ensuite les lancer depuis toutes les applications et vous gagnerez un temps précieux en automatisant les tâches les plus rébarbatives.

Site : http://tinyurl.com/5u3lg9c



HDMI, cartes graphiques et son

Si jouer sur un téléviseur avec son PC est aussi simple que relier les deux machines par un câble HDMI, en pratique les choses peuvent devenir plus complexes, surtout lorsqu'on parle de son. Essayons de démystifier les problèmes récurrents.

DURÉE
15 minutes
NIVEAU
✓ Facile
MATÉRIEL
✓ Cable S/PDIF
✓ Pilotes graphiques à jour
www.amd.com
www.nvidia.com
✓ Driver Sweeper
http://phyxion.net

Certaines choses sont beaucoup plus compliquées qu'elles ne devraient l'être. Dans cette catégorie, on peut classer la problématique du son PC sur un téléviseur ou un home cinéma. La particularité d'un câble HDMI est qu'il permet de transmettre en simultanée du son et de l'image. Pratique pour un tas d'usages, mais dans le monde du PC, cartes graphiques et cartes son sont des objets séparés.

Le futur, c'est là fusion !

Résultat, il est naturel de brancher la prise HDMI sur la carte graphique, mais quid alors du son ? Bien sûr, de nos jours, presque plus personne n'utilise de carte son au sens physique du terme. Les puces sonores intégrées aux cartes mères sont utilisées par la majorité des joueurs. Résultat, nous avons le son d'un côté sur la carte mère, et l'image de l'autre sur la carte graphique. De là, deux approches sont possibles. Il y a d'abord la bonne, celle prise par ATI dès le début, et plus récemment par Nvidia : placer une puce son directement sur les cartes graphiques. Le coût d'un contrôleur son est en effet ridicule, et avoir l'ensemble (son et image) sur la même carte facilite le travail pour sortir le tout par une prise unique. La mauvaise solution, celle employée par Nvidia sur les cartes qui précèdent les GTX 400 (les modèles d'entrée de gamme GT 200 le permettent également, mais pas les GTS 250 et supérieures) est d'utiliser le contrôleur son que vous avez déjà. On peut voir le bon côté de l'idée, cela évite un doublon de ressources matérielles (souvent mal géré par Windows) et réduit les coûts. En pratique, c'est surtout l'obligation de transférer le son physiquement d'un endroit à l'autre qui pose des soucis.

> « Il est naturel de brancher la prise HDMI sur la carte graphique, mais quid alors du son ? »

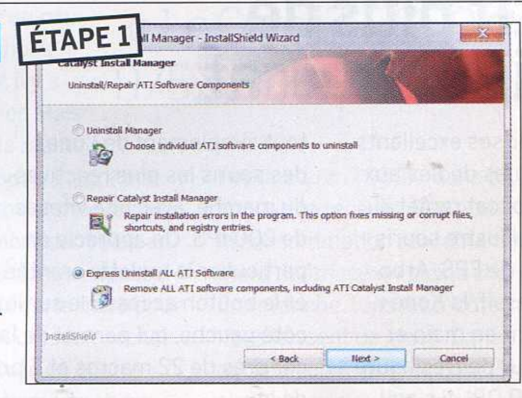
Et le multicanal ?

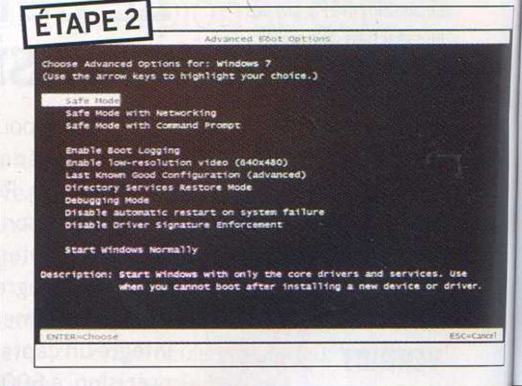
Là, on rentre dans le cœur de la problématique. Aussi stupide que cela puisse paraître, il n'est pour l'instant pas possible de sortir le son d'un jeu de manière multicanal par la prise HDMI.
C'est une limitation de la manière dont les jeux fonctionnent : si le HDMI permet de transférer 5 canaux (ou plus) sans compression vers un ampli home cinema (ce que l'on appelle les modes LPCM), ni les jeux, ni Windows ne prennent véritablement la chose en charge. C'est d'ailleurs pour cela que souvent, les constructeurs comme AMD ne livrent qu'un pilote stéréo. Pour profiter du son multicanal dans les films, il faudra alors installer un nouveau driver. Pour les jeux, en attendant, tout n'est pas perdu pour peu que vous disposiez d'une carte mère moderne. Les meilleurs modèles proposent dans leur puce son l'encodage d'un son jeu multicanal en Dolby Digital ou DTS.
Il faudra alors relier votre PC à votre ampli home cinéma par le biais d'un câble SPDIF. En attendant que Microsoft propose une alternative...

C_WIZ

PAS À PAS

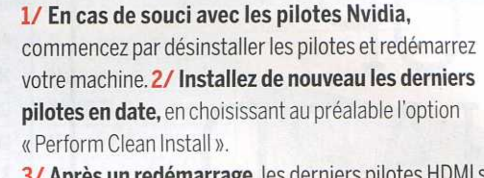
1/ En cas de problème avec une carte AMD, commencez par désinstaller les pilotes Catalyst AMD. **2/ Rebootez votre machine en mode sans échec,** pour cela il faut appuyer sur la touche F8 au démarrage de la machine puis choisir sans échec. **3/ Lancez Driver Sweeper,** choisissez « ATI Display » et « Realtek Sound », puis Clean. Laissez la procédure suivre son cours (cela peut prendre plusieurs minutes). **4/ Après un redémarrage de votre machine** (en mode normal), réinstallez la dernière version (11.1) des pilotes AMD Catalyst.





3 points clés
Le son via le HDMI chez Nvidia

Si vous disposez d'une carte graphique de génération précédente (GeForce GTX 260 par exemple), il vous est tout de même possible de récupérer le son par le biais du port HDMI.

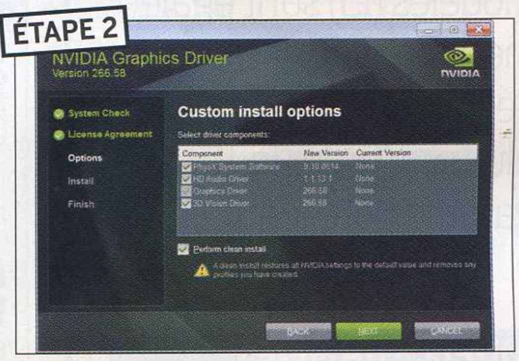


1/ En cas de souci avec les pilotes Nvidia, commencez par désinstaller les pilotes et redémarrez votre machine. **2/ Installez de nouveau les derniers pilotes en date,** en choisissant au préalable l'option « Perform Clean Install ». **3/ Après un redémarrage,** les derniers pilotes HDMI sont correctement installés !

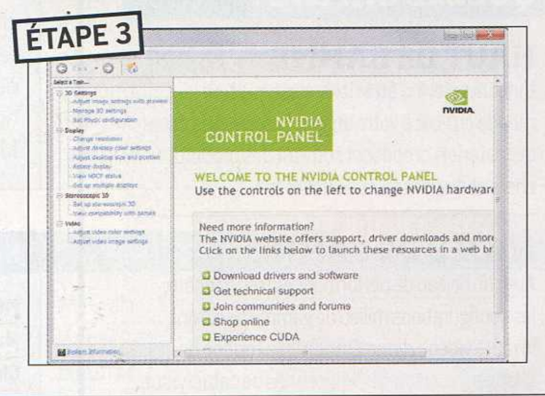
ÉTAPE 1



ÉTAPE 2



ÉTAPE 3





3 Adaptateur HDMI Si votre carte graphique ne dispose pas de prise HDMI, utilisez un adaptateur DVI vers HDMI fourni dans la boîte de votre carte graphique. Le son sera transmis vers la TV.

1 Carte mère Cherchez le connecteur SPDIF Out sur la carte mère (référez-vous au manuel), et branchez le bout dédié du câble SPDIF sur la carte.

2 Carte graphique Branchez l'autre côté du connecteur (blanc) sur la carte graphique.

ÉTAPE 3

ÉTAPE 4

À RETENIR

Il n'est pas évident de trouver au premier coup d'œil l'endroit où brancher sur votre carte mère le câble SPDIF. En cas de doute, référez-vous au manuel de votre carte mère qui vous indiquera son emplacement, ainsi que le sens dans lequel brancher le câble. Et si vous n'avez aucune idée de l'endroit où vous avez rangé votre manuel, pas de panique : vous pourrez télécharger sa dernière version sur le site du constructeur. Il peut être nécessaire également de changer une option dans le BIOS au niveau du réglage de la sortie son, un détail là encore qui vous sera expliqué dans le manuel au cas par cas.

TOP HARD

Les nouveaux processeurs Core d'Intel sont là et du lot, l'i7 2600K est celui qui tire le plus significativement son épingle du jeu par rapport à la gamme précédente. Si les autres modèles (i5) sont également bons, leur niveau de performances reste plus proche de la gamme précédente.

C_WIZ

QUELLE GAMME ?

HAUT DE GAMME

L'inconvénient d'être riche, c'est que tout le monde en veut à votre argent. Les constructeurs de matériels proposent souvent des produits chers et dispensables. Faites le tri !

MILIEU DE GAMME

Avec un niveau de performances très honnête, les configurations milieu de gamme tiendront la route vidéoludique. On se garde l'option de changer la carte graphique en cas de cataclysme.

ENTRÉE DE GAMME

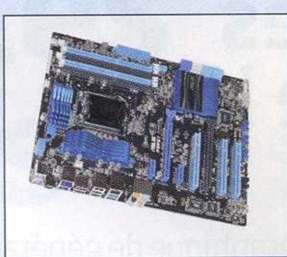
Si la carte graphique reste l'instrument principal du joueur, son choix ne doit pas se faire au détriment du reste de la machine. Un processeur de qualité est indispensable !

LES PRIX

Ils sont indiqués sans boîtier, alimentation, DVD ou écran, ce sont en effet les éléments que l'on conserve le plus facilement d'une configuration à l'autre. Rajoutez 300 euros si vous n'avez rien.

HAUT DE GAMME

Prix Environ 150 €
Marque Asus
Chipset P67
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
P8P67

Le passage aux nouveaux Core i7 entraîne un changement de carte mère. On reste chez Asus dont l'excellente P8P67 apporte quelques très bonnes nouveautés comme un bios de type UEFI que l'on peut manier à la souris. Sans pour autant lésiner sur les points importants.

Prix Environ 305 €
Marque Intel
Cœurs 4 (8 avec HT)
Fréquence 3.4 GHz
Site www.intel.com

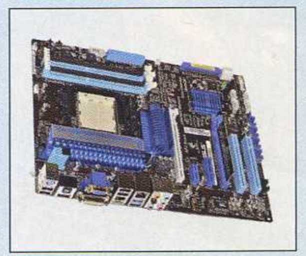


LE PROCESSEUR
Core i7 2600K

Soulignons le racket d'Intel qui fait payer 20 euros le droit d'overclocker. Si vous n'overclockez pas, contentez-vous de l'identique Core i7 2600. Malgré cela, le 2600K apporte un bond conséquent en performances. Le roi du haut de gamme.

MILIEU DE GAMME

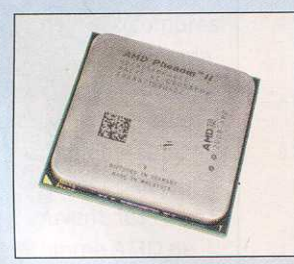
Prix Environ 140 €
Marque Asus
Chipset 890 FX
Mémoire DDR3
Site www.asus.com



LA CARTE MÈRE
M4A89TD Pro

En attendant les Bulldozer d'AMD qui s'approchent à grands pas, le socket AM3 des Phenom II reste notre choix de prédilection pour le milieu de gamme. Notez qu'il vous est possible d'économiser quelques euros en choisissant une M4A89GTD Pro chez le même constructeur.

Prix Environ 170 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.5 GHz
Site www.amd.com

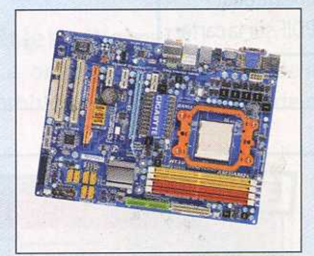


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 970 BE

L'excellent Phenom II X4 970 BE apporte un compromis intéressant aux joueurs, d'autant que, si la nouvelle gamme Core d'Intel progresse sur le haut de gamme, elle ne change pas dramatiquement la donne sur les 200 euros. Le Core i5 760 est une meilleure alternative.

ENTRÉE DE GAMME

Prix Environ 70 €
Marque Gigabyte
Chipset 785G
Mémoire DDR3
Site www.gigabyte.com.tw



LA CARTE MÈRE
MA785G-UD3H

Comme toujours, le chipset intégré n'est là que pour la décoration. Les cartes mères les moins chères en sont systématiquement pourvues, pour un tas de mauvaises raisons qui ne sont pas sans rappeler l'intégration d'un cœur graphique dans un processeur haut de gamme...

Prix Environ 155 €
Marque AMD
Cœurs 4
Fréquence 3.4 GHz
Site www.amd.com

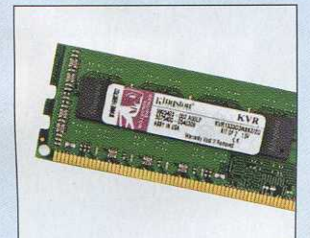


LE PROCESSEUR
Phenom II X4 965

Même s'il n'est plus un vrai haut de gamme, le Phenom II X4 965 d'AMD garde un excellent rapport qualité prix et des possibilités d'overclocking décentes, pour peu que l'on le refroidisse correctement. Les modèles moins chers sont strictement interdits.

BUDGET 1105 €

Prix Environ 50 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

La chute des prix de la mémoire continue, au point que l'on pourrait commencer à se plaindre de payer si peu cher. Pensez à 8 Go si votre machine sert à des applications lourdes. Pour le jeu, même avec un Crysis 2 en approche, l'intérêt est pour l'instant nul.

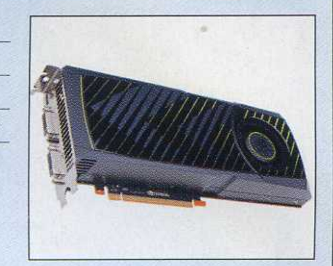
Prix Environ 250 €
Marque Crucial
Taille 128 Go
Type Mémoire flash
Site www.crucial.com



LE DISQUE DUR
C300

Avec le passage au P67 et son support du Sata 6 GBps, on se fait plaisir avec le SSD C300 de Crucial. Il dépasse allégrement les 300 Mo/seconde en lecture. L'Intel X25-M est une alternative légèrement plus abordable, comptez 50 euros de moins.

Prix Environ 350 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com

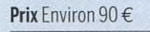


LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 570

En cherchant bien, vous trouverez la GTX 570 de Nvidia sous la barre des 350 euros. Son rapport performances/prix/bruit lui vaut notre préférence. La Radeon HD 6970 tend à voir son prix remonter ces derniers jours, ce qui ne joue pas en sa faveur.

BUDGET 680€

Prix Environ 50 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

L'abondance de stocks en matière de DDR3 fait que les prix continuent à baisser malgré des tentatives acharnées pour maintenir leurs coûts. Notez que si l'on aime les prix bas, on remarque également que certaines marques se désengagent du marché. C'est le cas d'OCZ.

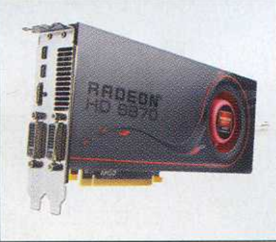
Prix Environ 90 €
Marque Western Digital
Taille 1 To
Type Plateaux
Site www.wdc.com



LE DISQUE DUR
Caviar Black

Comme toujours, il est prudent d'éviter les plus grosses tailles de disques durs, souvent moins fiables que celles vendues en grandes séries. Les modèles 2 To sont à notre goût évitable. Deux disques d'un To sont préférables si vous tenez à vos données !

Prix Environ 230 €
Marque AMD
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.amd.com

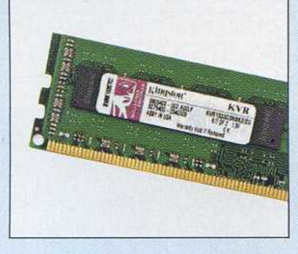


LA CARTE VIDÉO
Radeon HD 6870

Avec un rapport qualité prix excellent, la Radeon HD 6870 est une excellente carte qui est pour l'instant sans concurrence. Cependant, l'introduction des GeForce GTX 560 pourrait changer la donne avec un prix à peu près équivalent.

BUDGET 495 €

Prix Environ 50 €
Marque Kingston
Fréquence 1333 MHz
Barrettes 2 x 2 Go
Site www.kingston.com



LA MÉMOIRE
ValueRAM 4 Go

Rappelons qu'en 2011, le seul OS qui vaille pour un joueur est Windows 7 64 bit. Si XP peut continuer à tenir sur de vieilles machines, le matériel neuf requiert 7 pour être à l'aise. La version 64 bits permet une meilleure gestion de la mémoire, un vrai plus.

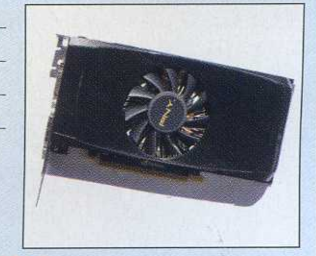
Prix Environ 50 €
Marque Samsung
Taille 500 Go
Type Plateaux
Site www.samsung.com



LE DISQUE DUR
Spinpoint F3

En attendant l'arrivée prochaine des plateaux de 667 Go, notre Spinpoint F3 à plateau unique reste un très bon compromis entre les performances et le bruit. D'autres marques proposent des disques équivalents, notamment Seagate, Hitachi ou Maxtor.

Prix Environ 170 €
Marque Nvidia
DIRECTX 11
Mémoire 1 Go GDDR5
Site www.nvidia.com



LA CARTE VIDÉO
GeForce GTX 460 1 Go

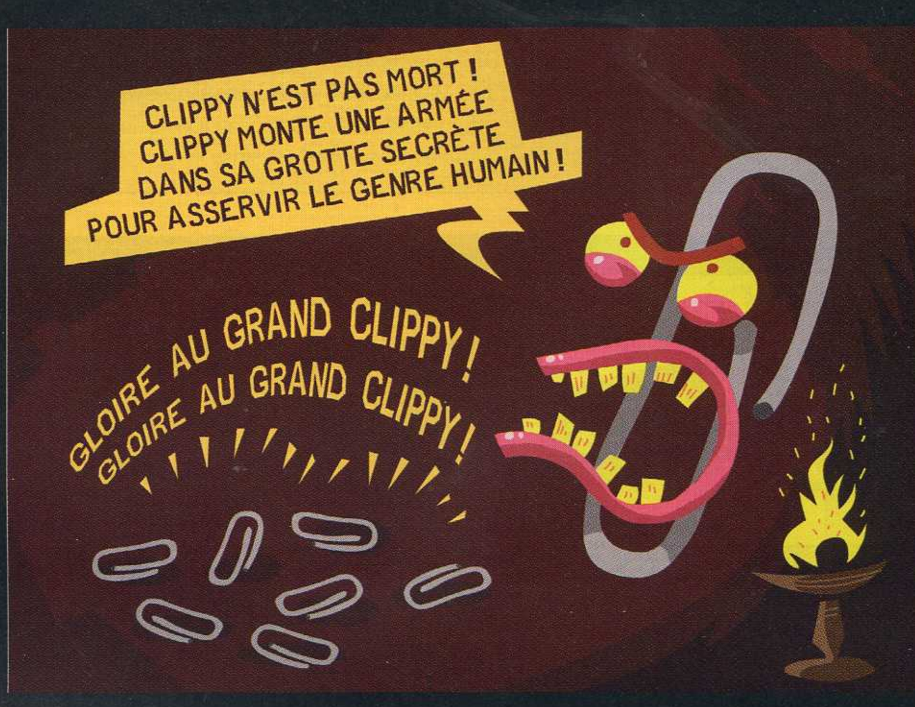
Avec un rapport qualité prix excellent, la GTX 460 reste une bonne affaire. Attention cependant, son prix pourrait baisser légèrement du fait de l'introduction de la GTX 560. Attendre quelques jours pourrait vous permettre d'effectuer une économie. On ne s'en plaindrait pas.

MAI 2001

ET POKE ET PEEK

Mes bien chers frères, si nous sommes réunis aujourd'hui dans ce Et Poke et Peek, c'est pour honorer la mémoire de tous ces malheureux qui nous ont quittés au détour des pages News du numéro 126. Amen.

Nous savions déjà que le monde moderne était cruel. Mais en mai 2001, il l'était un petit peu plus que d'habitude, transformant la rubrique News en une interminable suite d'annonces nécrologiques. Vous êtes bien assis ? On commence, donc… Première victime : Clippy. Mais si, vous savez, Clippy, cette espèce de sale petit trombone qui venait vous expliquer la vie et la bonne manière de mettre un texte en gras sous Microsoft Office : décédé ! Et la fameuse console L600, qui devait bouffer tous les gros poissons du marché tellement elle donnait envie de danser sur des braises : trépassée. Napster, également. Ce formidable logiciel de pirat… pardon… de partage de données : décé… Ah non, on me souffle à l'oreille qu'il a eu droit à un sursis. Il a exactement un mois pour trouver un moyen de filtrer efficacement son réseau, sous peine de se faire ouvrir en deux par l'association des éditeurs musicaux américains. D'accord : dé-cé-dé, donc. Allez, arrêtons là avec les mauvaises nouvelles et cherchons un peu de réconfort dans le jeu de la couv : Opération Flashpoint.



SOLDAT RYAN-LIKE

Bon sang, ça, c'était du FPS : une ambiance et une mise en scène qui claquent, un brin de stratégie, et surtout, une cinquantaine de missions qui assuraient une confortable durée de vie. Mais j'y pense… Sundin ? T'as mis combien de temps pour finir Modern Warfare 2 ? Quatre heures ! Et toi, Savon ? Tu ne sais plus, mais moins que lui. Wouaaaah… Mais ça vaut bien une petite giclée de news supplémentaires, non ? Prenez ces deux-là : en mai 2001, des fermiers australiens dynamitaient des vaches mortes pour éviter d'avoir à payer leur transport jusqu'à la morgue bovine la plus proche. Dans le même temps, l'administration des Émirats arabes unis bannissait les Pokémon du pays parce que, je cite, « ces créatures pervertissaient la jeunesse et encourageaient le sionisme et les paris ». J'imagine du coup qu'ils ne sont pas près de filer un visa à Savon…

SHOW MUST GO ON

Un peu plus loin et plus sérieusement, on découvre ce sympathique dossier sur la Gamestock. Deux mois avant l'E3, Microsoft voulait montrer qu'il en avait, et affichait avec fierté ses hits en développement dans son fief de Redmond : Dungeon Siege, MechCommander 2, Zoo Tycoon, et… Ah ben, c'est tout. Et sinon, Redmond, c'est sympa ? Bien… J'imagine qu'en toute logique, je devrais enchaîner sur Desperados ou Tropico, deux des Megastar du mois. Mais voilà, je trouve qu'on ne donne pas suffisamment de place aux petits titres dans cette rubrique. Je parlerai donc de F1 World Grand Prix 2000, qui héritera d'un encourageant 48/100 en intérêt, et qui inspirera cette réflexion à Fishbone : « Là, je sors de F1 RC d'Ubisoft, et j'ai l'impression d'avoir troqué ma Cameron Diaz contre le père Fourras ». Comme je vous le disais : monde cruel !

KRACOUKAS



À mon avis, c'est le tank qui va gagner.



La nuit, tous les desperados sont gris.

DE JAMES CAMERON PRODUCTEUR EXÉCUTIF ET CRÉATEUR DE TITANIC ET AVATAR

SANCTUM

VIVEZ UNE NOUVELLE EXPÉRIENCE 3D À COUPER LE SOUFFLE

L'AVENTURE COMMENCERA LE 23 FÉVRIER 2011



www.sanctum-lefilm.com



FILMNATION



HOMEFRONT
15 MARS 2011
Rejoins la résistance sur
facebook.com/homefrontfrance
18
www.pegi.info
XBOX LIVE
KAOS STUDIOS
THQ
* Lance Toi
© 2011 THQ Inc. Developed by Kaos Studios. THQ, Kaos Studios, Homefront and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, copyrights and logos are property of their respective owners. KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE et les logos Xbox sont des marques du groupe Microsoft et sont utilisés sous licence de Microsoft.
XBOX 360
Jump in